007 GEWINNSPIEL: SONY-TV ABSTAUBEN!



TOP-VOLLVERSION AUF DVD

+ XXL-WELTKARTE FÜR GOTHIC 4

DESPERADOS 2



Packende Mischung aus Taktik und Action im Wilden Westen!

VIDEOS AUF DVD

Homefront, Need for Speed: Hot Pursuit, Call of Duty: Black Ops und Two Worlds 2

DER GROSSE EXKLUSIV-REPORT

DUKE NUKEM FOREVER

Das Mega-Comeback: Meinungen, Spieleindrücke, Leserstimmen und Interviews mit den Machern!

CODE IM HEFT!



MIGHT AND MAGIC HEROES KINGDOMS

2 Monate Mitgliedschaft

im Wert von € 10,-

HERBST-HIGHLIGHTS IM TEST!

GOTHIC 4

Gutes, fast bugfreies Spiel – aber kein echtes Gothic!

MEDAL OF HONOR

Noch besser als Modern Warfare? Wir geben die Antwort!

FALLOUT: NEW VEGAS

Wenig innovativ, aber für Kenner der Serie grandios

+ GOTHIC 4 WELTKARTE

So entdecken Sie alle versteckten Geheimnisse!



11/10 | € 5,50



Österreich € 6,20; Schweiz sfr 11,00; Dänemark dkr 55,00; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 7,50; Holland, Belgien, Luxemburg € 6,50

EDITORIAL


Petra Fröhlich, Chefredakteurin

Streitfall Gothic 4

MONTAG | 27. September 2010
Seit heute residiert die PC-Games-Redaktion im neuen COMPUTEC-MEDIA-Verlagsgebäude – gerade mal 200 Meter Luftlinie von unserem bisherigen Standort entfernt. Ein Vorteil der frisch bezogenen Räumlichkeiten im vierten Stock der Doktor-Mack-Straße 83: die unmittelbare Nähe zu den Kollegen von PC Games Hardware, PC Games MMORE und buffed. Und dank der funkelnigelnagelneuen Klimaanlage werden wir sicher auch in hitzigen Redaktionsschlussphasen kühlen Kopf bewahren.

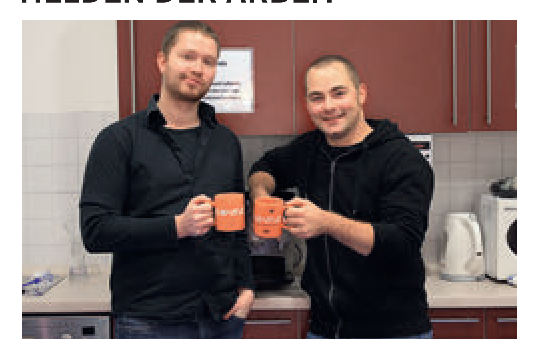
DIENSTAG | 5. Oktober 2010
Eigentlich war für diese Ausgabe der Test zu **Two Worlds 2** geplant. Seit heute liegt uns eine fast fertige Version vor: Das XXL-Rollenspiel erweist sich als riesengroß und hat gute Chancen auf höchste Wertungsweihen. Allerdings entdecken wir bei unseren Streifzügen noch die ein oder andere lästige Kleinigkeit, die Topware bis zum Verkaufsstart (verlegt auf 9. November) korrigieren will. Ob sich die Vorbestellung lohnt, lesen Sie ab Seite 32.

DIENSTAG | 12. Oktober 2010
Tag der Wahrheit für **Arcania: Gothic 4**. In zwei Punkten sind sich Tester, Spieler, Fans und Gegner schnell einig. Erstens: **Arcania** ist kein **Gothic**. Und: Die Landschaft sieht toll aus. Das war's dann aber auch schon mit dem kleinsten gemeinsamen Nenner. Lässt man die allgemeine Enttäuschung über den **Gothic**-„Etikettenschwindel" beiseite, bleibt die Frage: Ist es trotz aller Mängel ein Rollenspiel, das Spaß macht und sein Geld wert ist? Die Meinung der PC-Games-Redakteure lesen Sie ab Seite 62. Für all jene, die sich bereits in das Abenteuer gestürzt haben, liegt der DVD-Ausgabe als Gratis-Extra eine riesige **Arcania**-Weltkarte zum Herausnehmen bei.

FREITAG | 15. Oktober 2010
Die PC-Version von **Red Dead Redemption** liegt noch in weiter Ferne, da kommt **Desperados 2** gerade recht: Sie finden die Mischung aus Wildwest-Action und -Taktik als Vollversion auf der aktuellen PC-Games-DVD. Das Spiel stammt im Übrigen von Spellbound (genau, den **Gothic 4**-Machern). Apropos DVD: Wir sagen Danke für die vielen Zuschriften und Anregungen rund um unser überarbeitetes DVD-Menü (gerne auch weiterhin an redaktion@pcgames.de).

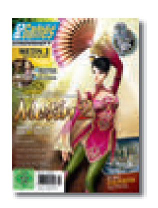
Viel Spaß mit der neuen Ausgabe wünscht Ihnen
Ihr PC-Games-Team

HELDEN DER ARBEIT



Jeden Monat geben viele Menschen ihr letztes Hemd, damit PC Games pünktlich erscheint. Hier stellen wir einige von ihnen vor.
Hoch die Tassen: Der Herbst 2010 entpuppt sich wie vermutet als vorgezogenes Weihnachtsfest für Fans von Solo-Rollenspielen. Felix Schütz (links) und Sebastian Weber leveln sich über viele Tage und Nächte durch **Fallout: New Vegas**, **Gothic 4** und **Two Worlds 2**. Zwischendurch werden die Hitpoints in der neuen Redaktionskaffeeküche aufgefüllt.

AKTUELL IM HANDEL



Sonderheft Metin2
Nach **Runes of Magic**, **Aion** und **Cabal Online** widmen wir auch „Europas größtem kostenlosen Online-Rollenspiel" ein eigenes PC-Games-Sonderheft. Auf über 80 Seiten gibt es Tipps und Guides satt. Außerdem dabei: komplettes Spiel auf DVD, Weltkartenposter und Code für einen „Weißen Löwen." Auch bestellbar unter shop.pcgames.de.



PC Games Extra „Die 200 besten Spiele-Apps"
Klar: **Doodle Jump**, **Flight Control**, **Plants vs. Zombies** und **Angry Birds** gehören auf jedes iPhone. Doch im App Store gibt es noch viel, viel mehr Geheimtipps und geniale Gratis-Spiele. Die 200 besten davon stellt PC Games in diesem Sonderheft vor (für 4,99 Euro am Kiosk und unter shop.pcgames.de).

INHALT 11/10

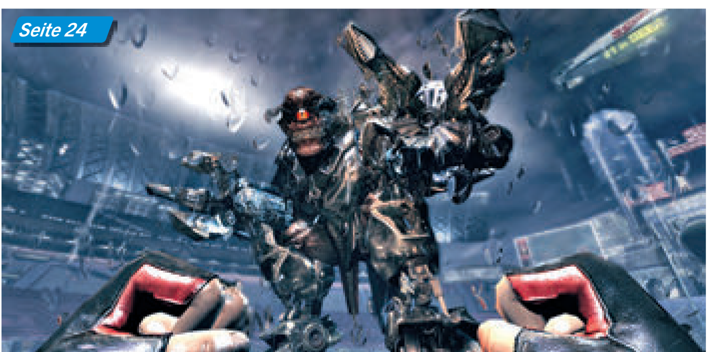
MAGAZIN ab Seite 13

HARDWARE ab Seite 108

SPECIAL ab Seite 130

SERVICE

VORSCHAU ab Seite 22


Seite 24

DUKE NUKEM FOREVER
Hail to the King, Baby! Der Duke kehrt endlich auf den Monitor zurück. PC Games schaute dem coolsten Alienjäger der PC-Geschichte bei seinem Handwerk über die Schulter. Die gesammelten Eindrücke finden Sie in unserer Vorschau.


Seite 32

TWO WORLDS 2
Technisch top, spielerisch überzeugend! Das neue Rollenspiel von Zuxxez macht richtig Laune und bietet viel Spielspaß!


Seite 36

BATMAN: ARKHAM CITY
Superheld in Bestform: Wir zeigen Ihnen alle Neuerungen zum in Latex gekleideten Flattermann!


Seite 40

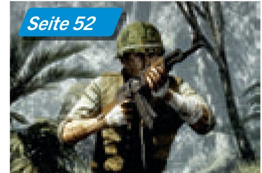
ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD
Vor Ort bei Ubisoft durften wir den Einzelspieler ausprobieren. Fazit: Der beste Teil der Reihe.


Seite 44

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT
Auf dem Highway ist die Hölle los! Wir haben das bislang actionreichste **Need for Speed** ausführlich gespielt.


Seite 48

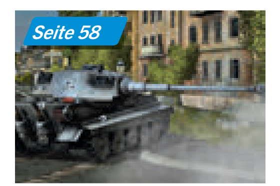
HOMEFRONT
Der Krieg ist nahe: Aber im Mehrspielerteil des **Frontlines**-Nachfolgers ist nicht nur die beklemmende Atmosphäre Trumpf!


Seite 52

BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2 – VIETNAM
Der Online-Krieg von Dice tobt bald in Vietnam. Wir beleuchten die Details.

Seite 54

LEGO UNIVERSE
Die kleinen bunten Männchen rücken vom Kinderzimmer in die Weiten der Online-Spiele vor – mit Erfolg? Unsere Vorschau liefert erste Eindrücke.

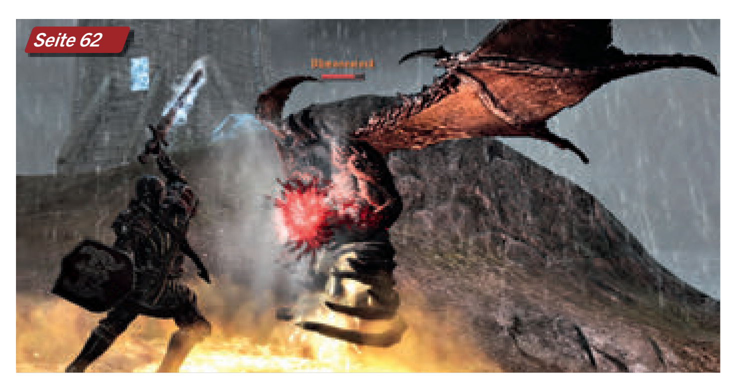

Seite 58

WORLD OF TANKS
Ein flottes, actionreiches Panzerspiel mit taktischem Anspruch und Simulationseinfluss? Das geht! Sogar kostenlos.



TEST

ab Seite 60



ARCANIA: GOTHIC 4

Spellbounds erstes richtiges Rollenspiel geht in Ordnung, wäre da bloß nicht das verteufelt schwere Erbe, das am Seriennamen dranhängt. Warum alteingesessene Fans einfach nicht glücklich über das Ergebnis sein können, verrät unser großer Testartikel.



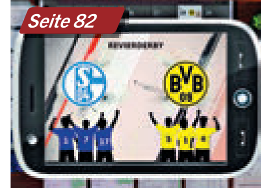
FALLOUT: NEW VEGAS

Sieht aus wie ein Add-on, ist aber ein vollwertiges, eigenständiges Rollenspiel. Ob es aber an die Genialität von **Fallout 3** anknüpfen kann und ob die angestaubte Technik einen Strich durch die Spielspaßrechnung macht, das klärt unser ausführlicher 40-Stunden-Test.



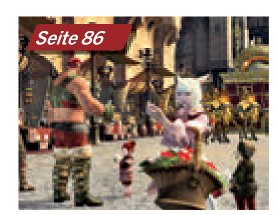
MEDAL OF HONOR

„Besser gut geklaut ...", dachte wohl irgendjemand bei der Entwicklung des Shooters. Leider wurde dabei das „gut" vergessen!



FUSSBALL MANAGER 11

Passend zum 10-jährigen Jubiläum der Reihe veröffentlichen Bright Future und EA einen der besten Teile der Serie.



FINAL FANTASY XIV

Ganz schön mies, was Square Enix verwöhnten Rollenspielern da zumutet. Spielspaß ist im neuesten Japano-Rollenspiel nur schwer zu finden!



EMERGENCY 2012

Oft mit den Weichspül-Sims dieser Tage in einen Topf geworfen, hat sich **Emergency** mittlerweile zu einem ansprechenden Echtzeit-Strategiespiel entwickelt.



DIE SIMS 3: LATE NIGHT

Dieses Mal machen die virtuellen Menschen das Nachtleben unsicher – spaßig und sogar kindgerecht. Kleine Probleme gibt es trotzdem.



LARA CROFT AND THE GUARDIAN OF LIGHT

Schöne Überraschung: Laras erstes Koop-Abenteuer heimst eine verdient hohe Mehrspielerwertung ein!



LOST PLANET 2

Fast ein halbes Jahr nach den Konsolenfassungen ist der Action-Titel nun für den PC erhältlich. Stürzen Sie sich in den Kampf gegen riesige Monster!



FRONT MISSION EVOLVED

Eine vornehmlich in Japan bekannte Strategie-Serie wagt den Sprung ins Action-Metier. Ob das gut geht, erfahren Sie in unserem Test.



LIONHEART: KING'S CRUSADE

Echtzeitschlachten im Heiligen Land, frech abgeschaut von der **Total War**-Serie. Trotzdem macht **Lionheart** einige Sachen richtig gut!



ALIEN BREED 2: ASSAULT

Retro-Bonus verspielt: Die zweite Episode der Neuauflage ist kurz, langweilig, innovationsarm und damit schlicht überflüssig.

SPIELE IN DIESER AUSGABE



Desperados 2

Vollversion auf DVD

Fakten zum Spiel im Überblick:

- Echtzeit-Strategie und Taktik, eingebettet in eine spannende Story und eine packende Westernatmosphäre
- Abwechslungsreiche Orte wie Städte, Indianerdörfer, staubige Canyons, Forts, Wagenkonvois und Geisterstädte
- Zwei unterschiedliche 3D-Perspektiven: drehbare ISO-Taktik-Ansicht und 3rd-Person-Kampf-Ansicht für hautnahe Action
- 2 Schwierigkeitsgrade und eine clevere KI für intelligenteres Verhalten der Gegner und mehr Interaktion mit Verbündeten
- 4 individuelle Aktionen pro Held
- Verbesserte Beschreibung der Missionsziele
- Neuer Held: Hawkeye, der Häuptlingssohn
- Neue Physik, die filmreife Stunts erlaubt
- Läuft selbst auf älteren Systemen mit einer CPU mit 2 GHz (ein Einkern-Prozessor reicht aus), 512 MByte RAM, 4 GByte freiem Platz auf der Festplatte und einer Grafikkarte ab Nvidia Geforce 6600/Ati Radeon X800 ruckelfrei.

Nachdem John Coopers Bruder ermordet aufgefunden wurde, sinnt John auf Rache. Die alten Gefährten, die ihm helfen sollen, stecken zwar gerade tief im Schlamassel. Aber wie schon im ersten Teil der Western-Taktik-Serie holen Sie Ihre Freunde aus der Patsche, damit sie Ihnen beim Rachefeldzug zur Seite stehen.

Das Spielprinzip, das sich auch in den Strategie-Hits **Commandos 1** bis **3** und **Desperados: Wanted Dead oder Alive** bewährt hat, kommt auch in **Coopers Rache** zum Tragen: Die Helden sehen sich stets einer Übermacht gegenüber, verfügen über knappe Ressourcen und dürfen nicht entdeckt werden. Sie tricksen die Kontrahenten mit diversen Spezialfähigkeiten der sechs Charaktere aus. Neue Spezialitäten wie mit Nitroglyzerin gefüllte Dosen gibt es ebenso wie ein weiteres Mitglied, den Indianer Hawkeye.

Die zuschaltbare Action-Perspektive ist eine gute Ergänzung. Hier können Sie die vielen hübschen Details der ansehnlichen 3D-Grafik bewundern. Manche Aktionen, etwa Schusswechsel, funktionieren in dieser Perspektive um einiges besser als in der herkömmlichen Iso-Ansicht schräg von oben. Obwohl jetzt die Vision-3D-Engine von Trinigy als Grundlage dient und man frei zoomen und schwenken kann, haben die Spielabschnitte im Vergleich zu **Desperados 1** nichts von ihrer Schärfe und Farbbrillanz eingebüßt. Ein erweitertes Planungsfeature ermöglicht nun komplexere Taktiken: Sie dürfen jedem Helden bis zu fünf zeitlich aufeinander abgestimmte Aktionen zuweisen. Diese laufen dann auf Knopfdruck automatisch ab und erlauben ausgefeilte Hinterhalte, die man sonst nur mit Dutzenden von Hotkeys bewältigen könnte. Das eröffnet völlig neue Strategien. ❑



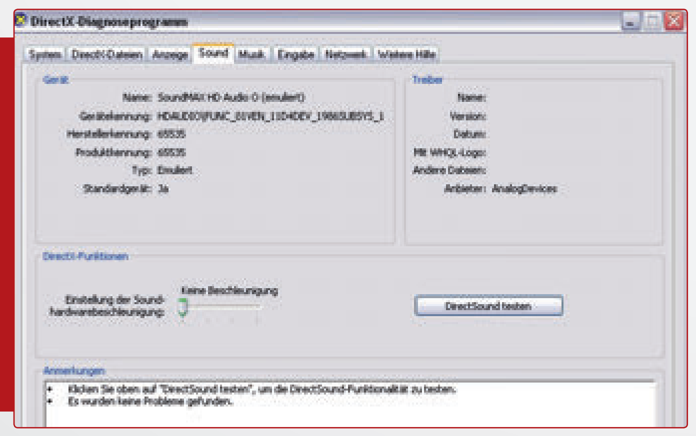
DUELL | Meinungsverschiedenheiten regeln Sie westerntypisch mit Ihrem Revolver.



GEFÄHRTEN | Zu Ihren Begleitern gehören unter anderem ein Revolverheld und ein Muskelprotz.

WICHTIGE INSTALLATIONSHINWEISE

- Bitte installieren Sie unbedingt auch den Patch auf unserer DVD: „Desperados2_Update_v101.exe“. Entpacken Sie anschließend die Datei „PCGamesPatch.rar“ und kopieren Sie die „Desperados2.exe“ in Ihr Spielverzeichnis. Beantworten Sie zum Abschließen der Installation die Abfrage nach dem Überschreiben mit „Ja“.
- Unter Windows XP kann es zu einer unbeabsichtigten Beschleunigung der Stimme des Hauptcharakters kommen. Starten Sie daher bitte die Direct-X-Diagnose („Start“ -> „Ausführen“ -> „Dxdiag“ [Enter]) und schieben Sie unter „Sound“ den Regler von „Maximalbeschleunigung“ auf „Keine Beschleunigung“.



Vollversion auf Extended-DVD

Prince of Persia: Warrior Within

Fakten zum Spiel im Überblick:

- Fesselnde Story um eine aberwitzige Zeitreise vor stimmungsvoller orientalischer Kulisse
- Beeindruckendes und fantasievolles Leveldesign – darunter monumentale Paläste, dunkle und heruntergekommene Ruinen, finstere Kellergewölbe, Schächte und alte Kerkeranlagen
- Fordernde, teils minutenlange Kämpfe mit Level-Endgegnern
- Präzise und einfache Steuerung
- Hervorragend animierte Kletter- und Kampfeinlagen
- Achtung: Die uns von den Herstellern zur Verfügung gestellten Vollversionen sind in der Regel auf den aktuellen Stand gepatcht. Patches aus dem Internet sind mit dem Spiel nicht kompatibel!
- Systemanforderungen: CPU mit mindestens 1 GHz (eine Einkern-CPU reicht aus), 256 MByte RAM, 2 GByte Speicherplatz auf der Festplatte, ab einer Grafikkarte ab Nvidia Geforce 3 GTS/Ati Radeon 7500 ruckelfrei

Die Bezeichnung „zeitloser Klassiker“ stimmt bei **Prince of Persia: Warrior Within** nicht ganz. Denn die Zeit spielt im fünften Abenteuer des persischen Prinzen eine entscheidende Rolle.

Sieben Jahre nach den Geschehnissen aus **Prince of Persia: The Sands of Time** will ein fieser Dämon namens Dahaka dem orientalischen Adeligen das Lebenslicht auspusten. Der Grund: Im letzten Abenteuer hat der Prinz, um die Welt zu retten, den Lauf der Zeit verändert. Wenn der sprunghafte Perser am Leben bleiben soll, müssen Sie in der Rolle des Prinzen zur Insel der Zeit reisen und dort verhindern, dass der Sand der Zeit entsteht. Das hört sich leichter an, als es ist. Denn in **Warrior Within** kämpfen Sie gegen unzählige Monster, lösen Rätsel, spulen die Zeit vor und zurück und hangeln sich in waghalsigen Kletterpartien von Level zu Level – inklusive knackiger Bosskämpfe und überraschender Haken, die die fesselnde Story des Öfteren schlägt.

Je nach Spielweise erleben Sie eines von zwei Enden der Story. Es lohnt sich in jedem Fall, **Prince of Persia: Warrior Within** ein zweites Mal durchzuspielen.



FECHTMEISTER | Vielen Gegnern rücken Sie mit dem Krummschwert zu Leibe.

Client auf DVD

King of Kings 3

Features:

- Kostenloses Online-Rollenspiel (MMORPG) in einer vom Mittelalter inspirierten Fantasy-Welt
- Dichte Spielwelt mit sieben abwechslungsreichen Welten inklusive unterschiedlicher Regionen, Städte, Dungeons und einer separaten Drachenwelt
- Drei Basisklassen (Krieger, Magier und Kleriker)
- Neun Spezialklassen (Berserker, Waldläufer, Ritter, Schwertmagier, Beschwörer, Zauberer, Gelehrter, Bischof, Priester)
- Mehrstufiges und dynamisches Gildensystem
- Umfangreicher PvP-Modus mit angreifbaren Städten
- Freizeitbeschäftigungen für den eigenen Spielcharakter, beispielsweise Haus- und Städtebau



Ziehen Sie allein oder im Team in die Schlacht
PvP ist die Kurzform von „Player versus Player", übersetzt „Spieler gegen Spieler". Im Gegensatz zu PvE (Player versus Environment, Spieler gegen Umgebung) kämpft Ihr hier Charakter nicht gegen computergesteuerte Gegner, sondern gegen andere Spieler. PvP steht bei **King of Kings 3** klar im Vordergrund. Ob Duelle, Scharmützel, regelmäßige Events oder eine handfeste Kriegserklärung an andere Reiche mit anschließendem Angriff – **King of Kings 3** bietet alles, was das Herz eines PvP-Spielers begehrt. Wer trotzdem lieber allein durch die Welt Tangramia streifen will, kommt im klassischen PvE dank vieler Quests nicht zu kurz.

Erfolg ist eine Frage des Charakters
Die drei Basisklassen (Krieger, Magier und Kleriker) sehen auf den ersten Blick nach gewöhnlicher Rollenspielkost aus, aber dank der neun Spezialklassen, die auf den Basisklassen aufbauen, entwickelt sich eine ungemeine Spieltiefe im liebevoll gestalteten Online-Rollenspiel (MMORPG). Während Sie mit dem Krieger an vorderster Front stehen und im Nahkampf mit den unterschiedlichsten Hieb- und Stichwaffen Monster und andere Mitspieler ins Jenseits befördern, wahren die Anhänger der Magierklasse die Distanz und grillen, frosten oder elektrisieren heranstürmende Feinde. Kleriker in ihrer jeweiligen Ausprägung sorgen für das Wohl der Mitstreiter und steigern die Kampfkraft der eigenen Teammitglieder.





Minimale System-Voraussetzungen (Herstellerangaben)
- CPU: Pentium 4 mit 2 GHz oder vergleichbare CPU
- Arbeitsspeicher: 512 MByte RAM
- Grafik: Nvidia Geforce FX 5800/Ati Radeon 9500
- Freier Festplatten-Speicherplatz: 3 GByte
- Betriebssystem: Windows XP, Windows Vista, Windows 7
- Breitband-Internetverbindung

Ihre persönliche Codekarte

Als Leser profitieren Sie in diesem Monat von einem exklusiven Code für **Might & Magic Heroes Kingdoms**. Die Codekarte finden Sie in dieser Ausgabe zwischen Seite 74 und 75. Wenn Sie Fragen zum Code haben, schreiben Sie einfach eine E-Mail an redaktion@pcgames.de.

Ihre persönliche Codekarte
Might & Magic: Heroes Kingdoms
Muster.might&magicheroeskingdoms.Muster

MIGHT & MAGIC HEROES KINGDOMS

mightandmagicheroeskingdoms.ubi.com

Heroes Kingdoms ist das erste Browserspiel im Might & Magic-Universum. Jedermann kann kostenlos mitspielen, Helden anwerben, Ressourcen sammeln und ein kleines Königreich aufbauen. In Zusammenarbeit mit Ubisoft spendiert Ihnen PC Games einen Abonnenten-Account für zwei Monate im Wert von 10 Euro, mit dem Sie eine unbegrenzte Anzahl an Städten errichten und Helden verpflichten sowie ohne Einschränkungen auf so vielen Welten spielen können, wie Sie wollen.





RAUMGEWINN | Auf der Gebietskarte sehen Sie, welche Areale Sie schon befreit haben.

So spielt sich Heroes Kingdoms

Das Browserspiel orientiert sich lose am **Might & Magic**-Universum. Sie bekommen zu Beginn eine Stadt und einen Helden. Mit Letzterem befreien Sie die Minen in der Umgebung. So bekommen Sie kontinuierlich Ressourcen gutgeschrieben, mit denen Sie dann Ihre Stadt ausbauen, neue Truppen rekrutieren oder weitere Helden anwerben. Auf diese Weise bauen Sie nach und nach ein kleines Reich aus und befreien weitere Sektoren rund um Ihre Hauptstadt. Jeder Ihrer Helden gewinnt in Kämpfen an Erfahrung und erlernt in der Folge Spezialfähigkeiten und – vorausgesetzt Sie haben eine Magiergilde gebaut – auch Zaubersprüche. Wer sich geschickt anstellt, kann bald auch benachbarte Sektoren übernehmen und befrieden. Irgendwann treffen Sie aber auf andere **Kingdoms**-Spieler. Und die werden ihr Territorium nicht freiwillig aufgeben. Stellen Sie sich also auf hitzige Kämpfe um Städte, Minen und Wälder ein.

Und so lösen Sie den Code ein

Wir haben Sie neugierig gemacht und Sie wollen **Might & Magic Heroes Kingdoms** unbedingt einmal selbst ausprobieren? Dann benutzen Sie doch gleich unseren Code für einen zweimonatigen Abonnenten-Account, den Sie zwischen den Seiten 74 und 75 finden. Als Abonnent dürfen Sie so viele Helden rekrutieren und so viele Städte errichten, wie Sie wollen. Außerdem können Sie auf allen Welten gleichzeitig spielen anstatt wie üblich nur auf zweien.

Und so lösen Sie den Code ein: Registrieren Sie sich zunächst unter http://mightandmagicheroeskingdoms.ubi.com/de und legen Sie einen Account für das Spiel an. Surfen Sie dann die Website http://mm-hk.com/vouchers an. Geben Sie dort im Feld unter „Gutschein-Codes“ die Zeichenfolge ein, die Sie auf unserer Code-Karte finden. Klicken Sie dann auf „Einlösen“. Ihr Account wird automatisch für zwei Monate zum Abo-Account hochgestuft.



MY HOME IS MY CASTLE | Ihre schwebenden Städte bauen Sie nach und nach aus.

Wii GOLDENEYE 007™





Gewinnen Sie tolle Preise bei der 007-Schurkenjagd!

Passend zur Veröffentlichung von **GoldenEye 007** für die Nintendo Wii veranstaltet PC Games in Zusammenarbeit mit Activision eine große 007-Schurkenjagd, in der es eine Menge hochkarätiger Preise zu gewinnen gibt. Alles, was Sie dafür tun müssen: in der vorliegenden Ausgabe die drei versteckten Bösewichte finden und dann im Internet die Seite http://www.pcgames.de/Bond aufsuchen. Dort sehen Sie in einem Kasten mehrere Bond-Schurken, unter denen Sie die drei, die Sie in dieser Ausgabe der PC Games entdeckt haben, einfach anklicken. Wenn Sie die richtigen Bösewichte ausgewählt haben, landen Sie auch schon auf der Teilnahmeseite, wo Sie nur noch Ihren Namen und Ihre Anschrift eingeben, um an der **GoldenEye 007**-Verlosung teilzunehmen.

Viel Spaß und Erfolg bei der Suche nach den Bond-Bösewichten!

Das gibt's zu gewinnen:



Sony Bravia 40-Zoll Full HD LCD-TV
+ Wii-Konsole (Schwarz)
+ **GoldenEye 007**-Collector's-Edition
(Spiel inkl. Classic Controller)



Sony Bravia 37-Zoll Full HD LCD-TV
+ Wii-Konsole (Schwarz)
+ **GoldenEye 007**-Collector's-Edition
(Spiel inkl. Classic Controller)



1x James Bond Complete Edition (alle 22 DVDs)







GoldenEye 007-Collector's-Edition
(Spiel inkl. Classic Controller)



GoldenEye 007-T-Shirt „Cheater"

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Activision und der Computec Media AG dürfen nicht am Gewinnspiel teilnehmen. Teilnahmeschluss ist der 29.12.2010

DOTA 2

DEFENSE OF THE ANCIENTS 2

Valve kündigt Spiel an

Defense of the Ancients 2 wurde endlich offiziell von Valve angekündigt und Fans des ersten Teils werden sich freuen: Entwickler Icefrog, der einst auch die Weiterentwicklung des als **Warcraft-3**-Mod bekannten Spiels übernahm, will das bereits sehr beliebte und gut ausbalancierte Spielprinzip nahezu unangetastet lassen sowie auch die über 100 Helden und deren Fähigkeiten nur geringfügig verändern. Große Neuerungen findet man dafür beim Drumherum: Da **DotA 2** die Source-Engine verwendet, wird das Spiel nicht nur deutlich besser aussehen, sondern auch viele vermisste Features einführen, die aufgrund der Limitierung durch die **Warcraft 3**-Engine nicht realisierbar waren. Beispiel: Reconnect-Möglichkeit bei Verbindungsverlust. Der Fokus des Spiels liegt auf dem Mehrspieler-Modus, für Einzelspieler gibt es lediglich KI-Bots als Gegner. ❑

Info: www.valvesoftare.com/news



„Gothic 4: die aktuell dankbarste Zielscheibe für Miesmacher!"

Ein großer Name ist nicht nur Segen, sondern auch Fluch. Das musste **Gothic 4** schmerzhaft erfahren: Kaum stand Jowoods mit Spannung erwartete Rollenspiel-Fortsetzung im Handel, hagelte es negatives Feedback in den Foren dieser Online-Welt. „Im Vergleich zu den Vorgängern viel zu seicht", nörgelte es aus allen Rohren. Keine Frage: Das Spiel ist eine Enttäuschung. Allerdings bin ich mir sicher: Stünde auf der Packung nicht **Gothic 4**, sondern **Monsterslayer Deluxe**, das Spiel würde als Geheimtipp gehandelt. Nichtsdestotrotz nutzten einige Spiele-Webseiten die negative Stimmungslage aus, um kübelweise Hohn und Spott über **Gothic 4** auszukippen. Ein übel riechender Mix aus Populismus, Effekthascherei und Profilierungssucht führte zu Wertungen im 40er-Bereich. Ich selbst bin ein Verfechter des kritischen, gerne auch mal knallharten Journalismus. Aber diese vernichtenden Kritiken wirken derart bemüht auf Boshaftigkeit getrimmt, dass jeder mündige Spieler stutzig werden sollte. Wenn es geradezu hip ist, einfach nur „gegen" **Gothic 4** zu sein, dann bin ich lieber „dafür". Denn: Wer krampfhaft mit dem Strom schwimmt, der geht am Ende den Bach runter. Und das zu Recht.

HORN DES MONATS*

DANIEL RÜCKLEBEN

Ob unser eifriger Praktikant Daniel im früheren Leben als Beamter gearbeitet hat? In der Komplettlösung von **Arcania: Gothic 4** schrieb er munter über einen sogenannten „Inno-stempel", den es in der Spielwelt gebe. Gemeint war natürlich kein Stempel, sondern ein Tempel. Wir schickten Daniel nun los, damit er einen dieser ominösen Stempel besorgt. Bis heute ist er jedoch nicht mit einem solchen zurückgekehrt. Komisch, oder?



* Redakteur Robert Horn erschuf den Titel (unfreiwillig), als er im Test zu All Star Strip Poker schrieb: „Dann lassen **Sie** nach und nach die Hüllen fallen, um sich in einer abschließenden Sequenz selbst zu befummeln."

PC-GAMES-LESERCHARTS

Ob Einzelspieler-Shooter, Adventure oder Online-Rollenspiel – diese Titel spielen PC-Games-Leser derzeit am liebsten. Auf www.pcgames.de können Sie jederzeit an der Abstimmung teilnehmen!

Platz	Titel	Hersteller	Test	Wertung
1	Starcraft 2	Blizzard Entertainment	Test in 09/10	Wertung: 90
2	Diablo 2	Blizzard Entertainment	Test in 08/00	Wertung: 91
3	The Witcher	Namco Bandai	Test in 10/08	Wertung: 87
4	Call of Duty: Modern Warfare 2	Activision	Test in 13/09	Wertung: 92
5	Dragon Age: Origins	Electronic Arts	Test in 12/09	Wertung: 91
6	Battlefield: Bad Company 2	Electronic Arts	Test in 04/10	Wertung: 90
7	Mass Effect 2	Electronic Arts	Test in 02/10	Wertung: 88
8	Fallout 3	Bethesda	Test in 01/09	Wertung: 90
9	Mafia 2	Take 2	Test in 09/10	Wertung: 85
10	Risen	Deep Silver	Test in 11/09	Wertung: 86

Zwei Konsolentitel nun doch auf PC

Death Spank

Monkey Island trifft **Diablo** – so lässt sich Ron Gilberts (**Monkey Island 1** + **2**) Spiel **Death Spank** am besten beschreiben. In dem Action-Rollenspiel schlüpfen Sie in die Rolle des Helden Death Spank, der sich auf die Suche nach einem Artefakt begibt. Was das kann und wofür man es benutzt, das weiß er zwar nicht, questet sich aber dennoch munter durch die Spielwelt. So sammeln Sie Erfahrungspunkte, verbessern Ihren Charakter – alles wie in **Diablo** eben. Wem das alleine zu langweilig ist, der darf im Koop-Modus mit einem Freund zusammen Monster verkloppen. **Death Spank** zeichnet sich vor allem durch seinen tollen Humor aus, dafür mangelt es auf Dauer an Abwechslung. Das Action-Rollenspiel erscheint am 26. Oktober über Steam. ❑

Info: www.deathspank.com



ZUM KREISCHEN | Vor allem Humor zeichnet **Death Spank** aus.

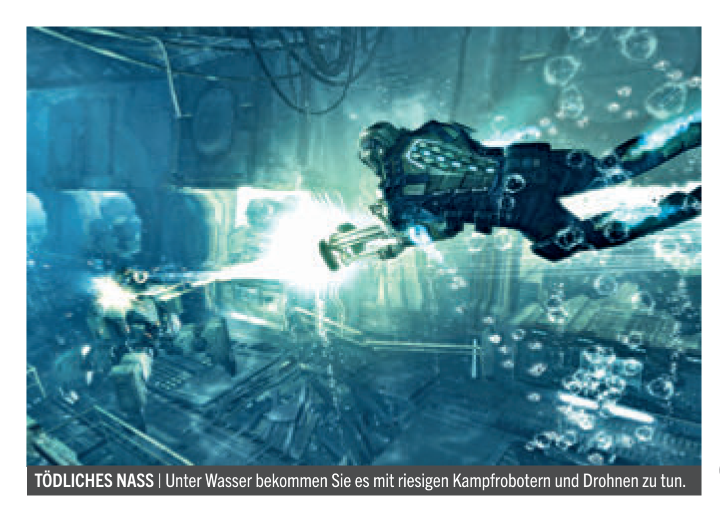


STIL | Trotz Comic-Look fällt der Spielverlauf brutal aus.

Shank

Shank ist ein klassisches 2D-Jump&Run im Stil eines Metal Slug. Der Held des knapp drei bis vier Stunden langen Spiels macht sich auf, den Tod seiner Freundin zu rächen. Dafür ballern Sie Gegner in Massen nieder – entsprechend brutal inszenieren die Entwickler **Shank**, jedoch teilweise eher komisch übertrieben. Bossgegner und verschiedene Waffen sorgen für ein wenig Abwechslung im sonst doch recht eintönigen Spielverlauf. Denn sowohl dieser als auch Gegner-Design fallen ernüchternd abwechslungsarm aus. Dafür bietet Shank einen Koop-Modus, sodass Sie zweidimensionale Gewaltorgie mit einem Freund zusammen erleben können. **Shank** erscheint am 26. Oktober über Steam und kostet etwa 12 Euro. ❑

Info: shankgame.com



TÖDLICHES NASS | Unter Wasser bekommen Sie es mit riesigen Kampfrobotern und Drohnen zu tun.

DEEP BLACK

Unterwasser-Shooter angespielt

Wir durften den 3rd-Person-Shooter von Publisher Just A Game ausgiebig antesten und was wir gesehen haben, machte Lust auf mehr. In **Deep Black** steuern Sie einen genretypischen Einzelkämpfer und treten gegen hinterhältige Bioterroristen an. Im wahrsten Sinne des Wortes „frisch" ist das Setting des Spiels, denn viele der über 30 Missionen spielen unter Wasser. Dort steht Ihnen neben dem normalen Waffenarsenal auch eine High-Tech-Harpune zur Verfügung, mit der Sie nicht nur Gegner eliminieren, sondern auch Drohnen und Türkontrollen hacken. Das Spiel sah in der Anspielversion bereits recht hübsch aus und dank nVidias 3D-Vision-Unterstützung dürfen Sie die Unterwasserwelten sogar in der dritten Dimension erleben. Die PC-Version des Shooters soll bereits im ersten Quartal 2011 erscheinen, auch eine Umsetzung für Xbox 360 und PlayStation 3 ist geplant. ❑

Info: www.justagame.com/de/gamedetails/home/deep-black

EA SPORTS

Wird die FIFA-Reihe zum MMO?

EA-Sports Boss Peter Moore äußerte Mitte Oktober in einem Interview einige interessante Gedanken zur beliebten **FIFA**-Reihe. Seiner Ansicht nach wäre es durchaus plausibel, dass **FIFA** in einigen Jahren nicht mehr als jährliche DVD-Version erscheint. Vielmehr sieht Moore die Zukunft darin, **FIFA** als eine persistente Online-Welt anzulegen, an der die Entwickler kontinuierlich arbeiten könnten. Die Vision ist, dass der Spieler jederzeit online sein kann, ob unterwegs, innerhalb sozialer Netzwerke oder zu Hause, und so stets seine **FIFA**-Erfahrung dabei hat. Das alles ist aber Zukunftsmusik: Auch in fünf Jahren wird es die Fußballsimulation seiner Meinung nach noch ganz traditionell in den Läden geben. ❑

Info: www.ea.com/de/fussball/fifa

JEDERZEIT VERFÜGBAR | Die **FIFA**-Reihe könnte in Zukunft den Absprung ins Internet wagen.



KREATIVER KOPF | Regisseur und Produzent Guillermo del Toro arbeitet jetzt auch für THQ.



GUILLERMO DEL TORO

Regisseur arbeitet mit THQ zusammen

Der mexikanische Regisseur und Produzent Guillermo del Toro (**Pans Labyrinth**, **Hellboy**) wird zusammen mit THQ eine Reihe von Horrorspielen entwickeln. Das bestätigte er nun in einem Interview. Laut del Toro wird es sich dabei aber nicht um den typischen Survival-Horror a la **Resident Evil** handeln. Das Projekt sei vielmehr den mystisch-gruseligen Büchern von H. P. Lovecraft ähnlich. Allzu bald sollten wir aber nicht mit einer Veröffentlichung rechnen. Das erste Spiel soll frühestens 2013 erscheinen. Seltsamerweise ist für dasselbe Jahr auch der Release von del Toros Verfilmung der Lovecraft-Erzählung **At the Mountains of Madness** angesetzt. Spiele-Publisher THQ wollte übrigens noch keine offizielle Stellungnahme zu einem konkreten Projekt geben. Del Toro sei aber ein Künstler „den man respektiere und mit dem man gerne zusammenarbeiten würde“. ❑

Info: www.thq.de

LEFT 4 DEAD/LEFT 4 DEAD 2

The Sacrifice – DLC für Teil 1 und 2

Seit Kurzem steht ein neuer, zumindest für alle PC-Spieler kostenloser Downloadinhalt für **Left 4 Dead** bereit. Und auch für **Left 4 Dead 2.** Den DLC gibt es nämlich für beide Varianten von Valves Zombiehatz – natürlich entsprechend angepasst auf die jeweils vom Spiel vorgegebenen Eigenheiten. Es gibt also auch nach Installation des Pakets noch immer keine Nahkampfwaffen, Spitter, Jockey oder Charger in **Left 4 Dead 1**. Die Story hingegen ist in beiden Versionen identisch und erklärt aus Sicht der „alten“ Überlebenden Zoey, Bill, Francis und Louis, wie es zu den Begebenheiten im schon zuvor erschienenen DLC **The Passing** kam. Das Ganze endet also an der bereits bekannten Brücke, wo die Überlebenden aus Teil 2 auf drei der Überlebenden aus Teil 1 treffen. Nur auf drei? Ja, einer muss sich am Ende von **The Sacrifice** für die Gruppe opfern – daher auch der Name, der auf Deutsch so viel bedeutet wie „Die Opferung“. Da kostenlos: Klare Anspielempfehlung! ❑

Info: www.l4d.com



FEIN-MOTORISCH | Hier erfahren Sie, warum die Generatoren in **The Passing** leere Tanks haben.

GEWINNSPIEL ZUM FILM

Walhalla Rising

Das dramatische Wikinger-Abenteuer mit Mads Mikkelsen kommt am 5. November auf Blu-ray und DVD in den Handel!



Ein gnadenloser Krieger, eine Horde Wikinger … All das spricht für ein knallhartes Action-Spektakel. Und tatsächlich präsentiert **Walhalla Rising** eine zeitlose Härte, die man in dieser Form selten gesehen hat! Im Mittelpunkt steht eine mysteriöse Figur – Einauge (gespielt von **Kampf der Titanen**-Star und **Bond**-Bösewicht Mads Mikkelsen). Als Gefangener eines Normannenführers wird er zu Schaukämpfen gezwungen. Eines Tages kann er mit einem Jungen des Stammes fliehen. Die beiden schließen sich einer Truppe Gotteskämpfer an, die Richtung Jerusalem in See stechen. Nach einer wochenlangen Odyssee stranden sie jedoch an der Küste eines unbekannten Landes …

Zum DVD- und Blu-ray-Start von Walhalla Rising können Sie fünf Mega-Fanpakete gewinnen! Der Hauptpreis besteht aus einem Filmplakat mit dem Autogramm des Hauptdarstellers Mads Mikkelsen, einem Falk-Navigationsgerät, einem Longsleeve und Walhalla Rising auf Blu-ray!

TEILNAHMEBEDINGUNGEN

Um teilzunehmen, schicken Sie eine E-Mail mit dem Betreff „Wikinger“ an gewinnspiel@pcgames.de. Mitmachen dürfen alle PC-Games-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG und von Sunfilm. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise bezahlen wir nicht bar aus. **Teilnahmeschluss: 01. Dezember 2010**

Spiele-Hits von Gameforge

Gameforge bietet unter mmogame.com viele kostenlose Browser-und Client-Games an. Mit nur wenigen Klicks tauchen Sie in faszinierende Spielwelten ein.

>> Fernöstliche Welten, die unendlichen Weiten des Weltraums, Inselreiche in antikem Setting, das alte Rom, mittelalterliche Stadtstaaten, fordernde Rennstrecken oder grenzenlose Fantasywelten – fast jeder findet unter den vielen kostenlosen Spielen auf mmogame.com sein neues Lieblingsspiel. Ob knifflige Strategie, anspruchsvolle Wirtschaftssimulation, epische Multiplayer-Rollenspiele (MMORPGs) oder reinrassige Action-Spiele – nahezu jedes Spiele-Genre wird hier bedient.

Einer für alle

Einen großen Vorteil bietet dabei die Webseite www.mmogame.com. Da alle Gameforge-Games hier auf einen Blick zu finden sind, benötigen Sie nicht mehr für jedes einzelne Spiel einen jeweils anderen Account, sondern Sie registrieren sich bequem einmal auf www.mmogame.com und gelangen mit wenigen Mausklicks mit diesem einen Zugang zu allen erhältlichen Gameforge-Client- und Browser-Games.



Außerirdische haben die Menschheit von der Erde vertrieben: Kämpfen Sie ums Überleben ihrer Spezies und um die Macht im All.

>> Schlag auf Schlag erfolgten die Angriffe der übermächtigen Thurmaliten. Die Auswirkungen waren verheerend – die Heimat der Menschheit ist seit dieser Zeit unbewohnbar. Aus den Trümmern erhoben sich zwei verfeindete Fraktionen: auf der einen Seite Biostar, ein gigantischer, auf Gentechnologie spezialisierter Konzern, auf der anderen Seite die aus militärischen Verbänden hervorgegangene Neotech. Ihr Ziel: Den Planeten ihrer Vorfahren zu befreien.

Kämpfen Sie um die Macht im Weltall

Entscheiden Sie sich für eine Seite und trotzen Sie den Schrecken, die in den Tiefen des Alls lauern. Das actionreiche Multiplayer-Abenteuer in Echtzeit bringt packende Gefechte aus den Tiefen des Weltalls in Ihren Browser. Ob offene Kämpfe als Mitglied Ihrer Fraktion oder erbitterte Team-Duelle: Dank umfangreichem PvP-System (Spieler gegen Spieler) messen Sie sich mit Ihren Freunden und anderen Spielern und stellen Ihr Können auf dem Schlachtfeld unter Beweis. Sie allein entscheiden, ob Sie ein ausdauernder Protektor, ein lebensrettender Ingenieur oder ein durchschlagskräftiger Jäger werden. Dazu stehen Ihnen sechs Skillbäume zur Verfügung. Gründen Sie Clans, bilden Sie Live-Gruppen, um mächtige Gegner zu besiegen, chatten Sie mit Freunden und genießen Sie das Multiplayererlebnis in **Warpfire** (www.warpfire.de).

GEFECHTSBEREIT | Stellen Sie sich den Gegnern im Weltall und behalten Sie in den Gefechten die Oberhand.

TANKSTOP | Große Raumstationen versorgen Sie für den Kampf mit Ressourcen sowie Waffen und Treibstoff.

Spiele und Termine

In unserer Übersicht finden Sie die wichtigsten Spiele und Termine, auf die Sie sich in den kommenden Monaten freuen dürfen. (Änderungen vorbehalten)

Legende: Terminänderung
Test in dieser Ausgabe
Vorschau in dieser Ausgabe

	SPIEL	GENRE	PUBLISHER	RELEASE
	Alice: Madness Returns	Action-Adventure	Electronic Arts	2011
Seite 62	Arcania: Gothic 4	Rollenspiel	Jowood	12. Oktober 2010
Seite 40	Assassin's Creed: Brotherhood	Action-Adventure	Ubisoft	1. Quartal 2011
Seite 36	Batman: Arkham City	Action-Adventure	Warner Bros.	Herbst 2011
	Bioshock Infinite	Ego-Shooter	2K Games	2012
	Black Prophecy	Action-MMO	Gamigo	2010
	Brink	Ego-Shooter	Bethesda	2011
	Bulletstorm	Ego-Shooter	Electronic Arts	24. Februar 2011
	Call of Duty: Black Ops	Ego-Shooter	Activision	9. November 2010
	Company of Heroes Online	Echtzeit-Strategie	THQ	Herbst 2010
	Crysis 2	Ego-Shooter	Electronic Arts	März 2011
	DC Universe Online	Online-Rollenspiel	Sony Online Entertainment	Nicht bekannt
	Dead Space 2	Action-Adventure	Electronic Arts	28. Januar 2011
	Defense of the Ancients 2	Echtzeit-Strategie	Valve	2011
	Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden	Action-Adventure	Warner Bros.	2011
	Deus Ex 3	Action-Rollenspiel	Square Enix	Frühjahr 2011
	Diablo 3	Action-Rollenspiel	Blizzard	Nicht bekannt
Seite 92	Die Sims 3: Late Night	Lebenssimulation	Electronic Arts	26. Oktober 2010
	Dragon Age 2	Rollenspiel	Electronic Arts	März 2011
	Driver: San Francisco	Rennspiel	Ubisoft	4. Quartal 2010
Seite24	Duke Nukem Forever	Ego-Shooter	2K Games	2011
	Dungeons	Aufbau-Strategie	Kalypso	Frühling 2011
	Dungeon Siege 3	Action-Rollenspiel	Square Enix	2011
	End of Nations	Echtzeit-Strategie	Trion Worlds	2011
	F.E.A.R. 3	Ego-Shooter	Warner Bros.	2011
	Fable 3	Rollenspiel	Microsoft	Nicht bekannt
	Fallout Online	Online-Rollenspiel	Nicht bekannt	Nicht bekannt
Seite 68	Fallout: New Vegas	Action-Rollenspiel	Bethesda	22. Oktober 2010
Seite 86	Final Fantasy 14	Online-Rollenspiel	Square Enix	30. September 2010
	From Dust	Strategie	Ubisoft	März 2011
	Front Mission Evolved	Action	Square Enix	8. Oktober 2010
Seite 82	Fußball Manager 11	Wirtschaftssimulation	Electronic Arts	28. Oktober 2010
	Ghost Recon: Future Soldier	Ego-Shooter	Ubisoft	1. Quartal 2011
	Guild Wars 2	Online-Rollenspiel	NC Soft	2011
	H.A.W.X. 2	Action	Ubisoft	12. November 2010
	Haunted	Adventure	Nicht bekannt	Nicht bekannt
Seite 48	Homefront	Ego-Shooter	THQ	2011
	Hunted: Die Schmiede der Finsternis	Action-Adventure	Bethesda	1. Quartal 2011
	I Am Alive	Action-Adventure	Ubisoft	2011

	SPIEL	GENRE	PUBLISHER	RELEASE
	James Bond 007: Blood Stone	Action	Activision	November 2010
	Kings & Castles	Echtzeit-Strategie	Nicht bekannt	Nicht bekannt
Seite 94	Lara Croft and the Guardian of Light	Action-Adventure	Square Enix	28. September 2010
Seite 54	Lego Universe	Online-Rollenspiel	Warner Bros.	26. Oktober 2010
	Mass Effect 3	Action-Rollenspiel	Electronic Arts	Nicht bekannt
	Max Payne 3	Action	Rockstar	2011
Seite 76	Medal of Honor	Ego-Shooter	Electronic Arts	14. Oktober 2010
	Metal Gear Solid: Rising	Action-Adventure	Konami	2011
	Might and Magic Heroes 6	Runden-Strategie	Ubisoft	1. Quartal 2011
	NBA 2K11	Sportspiel	Take 2	5. Oktober 2010
Seite 44	Need for Speed: Hot Pursuit	Rennspiel	Electronic Arts	18. November 2010
	Portal 2	Geschicklichkeit	Electronic Arts	2011
	Rage	Ego-Shooter	Bethesda	16. September 2011
	Red Faction: Armaggedon	Action	THQ	März 2011
	Shaun White Skateboarding	Sportspiel	Ubisoft	Ende 2010
	Shogun 2: Total War	Echtzeit-Strategie	Sega	2011
	Spec Ops: The Line	Action	2K Games	2011
	Star Wars: The Force Unleashed 2	Action	Lucas Arts	26. Oktober 2010
	Star Wars: The Old Republic	Online-Rollenspiel	Lucas Arts/EA	1. Quartal 2011
	Stronghold 3	Echtzeit-Strategie	Take 2	Frühjahr 2011
	Test Drive Unlimited 2	Rennspiel	Namco Bandai	2011
	The Agency	Action-MMO	Sony Online Entertainment	Nicht bekannt
	The First Templar	Action-Rollenspiel	Kalypso Media	1. Quartal 2011
	The Secret World	Online-Rollenspiel	Funcom	Nicht bekannt
	The Witcher 2: Assassins of Kings	Rollenspiel	Namco Bandai	1. Quartal 2011
	Thief 4	Action-Adventure	Square Enix	Nicht bekannt
	TNT Racers	Rennspiel	dtp	August 2010
	Trine 2	Action-/Knobelspiel	Frozenbyte	Nicht bekannt
	Tron: Evolution	Action-Adventure	Disney Interactive	Ende 2010
	Tropico 4	Aufbau-Strategie	Kalypso	2011
	True Crime: Hong Kong	Action-Adventure	Activision	2011
Seite 32	Two Worlds 2	Rollenspiel	Zuxxez	9. November 2010
	Warhammer 40k: Dark Millennium	Online-Rollenspiel	THQ	Nicht bekannt
	Warhammer 40k: Dawn of War 2 – Retribution	Echtzeit-Strategie	THQ	1. Quartal 2011
	World of Warcraft: Cataclysm	Online-Rollenspiel	Blizzard	7. Dezember 2010
	XCOM	Ego-Shooter	2K Games	2011



KONKRETER TERMIN | Während Hobby-Piloten auf den Konsolen bereits seit Anfang September in **H.A.W.X. 2** ihre Runden drehen dürfen, müssen sich PC-Spieler noch bis November gedulden.



SELBSTBEWUSST | Bizarre Creation hat mit seinem Action-Titel **Blood Stone** keine Angst vor der hausinternen Konkurrenz **Call of Duty: Black Ops**. Zu Recht: Das Spiel macht einen guten Eindruck.

CRASHER

Bei den Entwicklern angespielt

Crasher ist das Erstlingswerk des französischen Studios Punchers Impact und wird im Dezember als reiner Downloadtitel für etwa 30 Euro erscheinen. Das Car-Combat-Game erinnert auf den ersten Blick an **Auto Assault**, konzentriert sich aber komplett auf Mehrspieler-Gefechte für maximal zehn Teilnehmer (5 vs. 5). Neben dem klassischen Team-Deathmatch wird es auch strategisch angehauchte Modi geben, in denen Ihr Team mehrere Zonen besetzen oder eine Basis erobern muss. Einsteiger dürfen sich zunächst in Freundschafts-Matches mit allen Aspekten des Spiels vertraut machen, ehe sie in Ranglisten- und Liga-Begegnungen um Credits und Erfahrungspunkte kämpfen. Genau hier kommt die starke Rollenspielschlagseite von **Crasher** zum Tragen: Mit den erhaltenen Credits kaufen Sie neue Waffensysteme und Spezialfähigkeiten für Ihre Fahrzeuge, dank verdienter EP steigen Sie langsam im Rang auf und sichern sich dadurch schrittweise den Zugang zu neuen Items, Skills und Upgrades. Im fertigen Spiel wird es etwa 18 unterschiedliche Vehikel geben, die in sechs Klassen unterteilt sind. Gesteuert werden die Kampfboliden nicht per Gamepad, sondern mittels der aus MMO-Spielen bekannten Maus- und Tastatursteuerung. Während Sie also mit den WASD-Tasten die Fahrtrichtung bestimmen, kann die Kamera mit der Maus frei um das Gefährt bewegt werden. ❑

Info: www.punchers-impact.com



Toni meint:
Car-Combat, Arena-Battles, RPG-Elemente und MMO-Steuerung – **Crasher** ist ungewöhnlich, aber erfrischend anders. Für eine fundierte Einschätzung habe ich allerdings zu wenig gesehen. Nur eine Map, lediglich Team-Deathmatch, bloß drei unterschiedliche Vehikel, keine Aussage zum finalen Umfang des Spiels – da halte ich mich mit dem Lob noch etwas zurück und warte auf eine neue Version.

PIRATES OF THE CARIBBEAN

Piratenabenteuer eingestellt

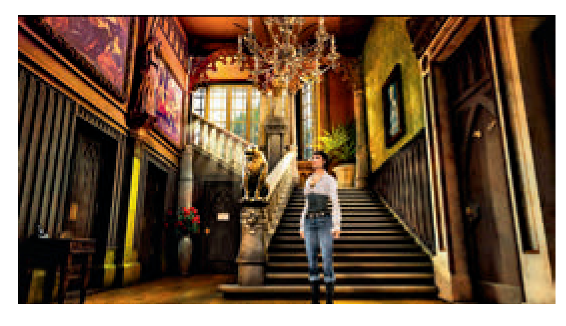


Schlechte Nachrichten für alle Fans von Augenklappen und Säbeln. Disney hat die geplante Videospiel-Umsetzung der Filmreihe **Pirates of the Caribbean** (dt. **Fluch der Karibik**) eingestampft. Das als **Pirate of the Caribbean: Armada der Verdammten** angekündigte Actionspiel sollte eigentlich im nächsten Jahr erscheinen und hatte nach den ersten Pressevorführungen durchaus positive Kommentare eingefahren. Einen Grund für das plötzliche Ende des Projekts gab Disney nicht an. Das Team, das beim Entwickler Propaganda Games am Titel gearbeitet hatte (angeblich über 100 Leute), wurde anscheinend aufgelöst. Der Rest der Propaganda-Entwickler darf aber bleiben und werkelt derzeit an **Tron: Evolution**, das am 7. Dezember erscheint. ❑

Info: propagandagames.go.com

GRAY MATTER

Verwirrung um den Release



Mitte Oktober sorgte die Meldung, dass sich die Veröffentlichung des Adventures **Gray Matter** auf Februar 2011 verschiebe, für traurige Gesichter bei den Knobel-Fans – Gründe seien ein zu enger Zeitrahmen und Tuning-Arbeiten. Einen Tag später berichtigte Publisher Dtp: Die Verschiebung treffe nicht auf den deutschsprachigen Raum zu. Hier erscheint der Titel angeblich nach wie vor am 29. Oktober. Ob dies nun eine gute oder schlechte Nachricht ist? Wir werden es Ihnen hoffentlich in der nächsten Ausgabe sagen können. ❑

Info: www.graymatter-game.com



CALL OF DUTY: BLACK OPS

Warum kein Test?

Gerne hätten wir für Sie **Call of Duty: Black Ops** genau unter die Lupe genommen, denn der Ego-Shooter erscheint bereits am 9. November. Aber Activision machte uns einen Strich durch die Rechnung: Es gab keine Testversion und zudem ein Embargo, da die Entwickler die Story des Spiels bis zum Schluss geheimhalten wollen. ❑

Info: www.callofduty.com



VORSCHAU 11/10

INHALT

ACTION
BATMAN: ARKHAM CITY


Seite 36

RÜCKKEHR | Erneut schwingt sich der dunkle Ritter auf, um Gotham City vor dem Bösen zu beschützen. Wie er das macht, erfahren Sie von unserem Kollegen Christoph Schuster.

ACTION
DUKE NUKEM FOREVER


Seite 24

AUFERSTEHUNG | Der Duke lebt! Unser Kollege Jürgen Krauß durfte sich zusammen mit einigen PC-Games-Lesern davon überzeugen und verrät Ihnen, was Sie von **Duke Nukem Forever** nach so langer Entwicklungszeit erwarten dürfen.

MOST WANTED

Sie haben gewählt: Auf diese Spiele freuen sich unsere Leser am meisten! (Quelle: pcgames.de, Stand: 16.09.10)

1. **DIABLO 3** — Action-Rollenspiel | Blizzard — Termin: Nicht bekannt
2. **THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS** — Rollenspiel | Namco Bandai — Termin: 1. Quartal 2011
3. **DRAGON AGE 2** — Rollenspiel | Electronic Arts — Termin: März 2011
4. **CRYSIS 2** — Ego-Shooter | Electronic Arts — Termin: 1. Quartal 2011
5. **STAR WARS: THE OLD REPUBLIC** — Online-Rollenspiel | Electronic Arts — Termin: Frühjahr 2011
6. **DUKE NUKEM FOREVER** — Ego-Shooter | Take 2 — Termin: März 2011
7. **BIOSHOCK INFINITE** — Rollenspiel | 2K Games — Termin: 2012
8. **MAX PAYNE 3** — Action | Rockstar Games — Termin: Nicht bekannt
9. **PORTAL 2** — Geschicklichkeit | Electronic Arts — Termin: 2011
10. **CALL OF DUTY: BLACK OPS** — Ego-Shooter | Activision — Termin: 9. November 2010

DER ERSTE EINDRUCK ZÄHLT: UNSER VORSCHAUKASTEN

Damit Sie schnell und auf einen Blick sehen können, wie gut oder schlecht wir ein Spiel einschätzen, haben wir alle wichtigen Informationen in unserem Vorschaukasten für Sie zusammengefasst:

Statement
In einem kurzen und knackigen Satz fasst hier der Redakteur für Sie seinen persönlichen Eindruck vom vorgestellten Spiel zusammen.

Einschätzung
Der Redakteur zeigt Ihnen ungeschminkt auf, was er von dem jeweiligen Titel hält und was er bei der Präsentation des Spiels gesehen und erlebt hat.

Daten & Fakten
Hier finden Sie Standardangaben wie das Genre, den Hersteller, den Entwickler und den vom Entwickler oder Hersteller genannten Veröffentlichungstermin.

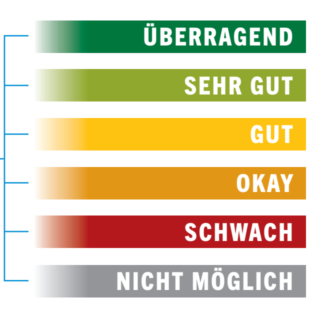
„Ezios Abenteuer macht einen tollen Eindruck, gerade im Mehrspieler!" *Sebastian Weber*



Nach der Präsentation auf der E3 war ich etwas skeptisch, ob **Brotherhood** die **Assassin's Creed**-Reihe wirklich würdig weiterführt, denn das Gezeigte war mir zu actionlastig – ungewohnt für diese Reihe. Das, was die Entwickler nun verraten, klingt dagegen schon eher wie von **Assassin's Creed** gewohnt. Sie versprechen lange Kletterpassagen und so weiter, eben genau das, was die Spieler erwarten. Der Mehrspieler-Modus überzeugt mich mehr und mehr. Bereits vor knapp drei Monaten durfte ich einige Runden mit dem Wanted-Modus verbringen und hatte wirklich Spaß mit den schnellen Attentatsserien. Diesmal durfte ich länger spielen und kann nach wie vor sagen: Der Multiplayer-Part hat Potenzial und scheint toll zu werden!

GENRE: Action
ANBIETER: Ubisoft
ENTWICKLER: Ubisoft Montreal/Ubisoft Annecy
TERMIN: 4. Quartal 2010

EINDRUCK — **SEHR GUT**



Wertung
Hier sehen Sie auf einen Blick, wie stark der Redakteur das Spiel einschätzt. Wir stufen jeden Titel in eine von fünf Kategorien ein. Von „Überragend" bis hin zu „Schwach". „Nicht Möglich" verwenden wir, wenn der Stand der Entwicklung noch keine seriöse Einschätzung zulässt.


Welchen Einsatz fordert das Schicksal, wenn man mit ihm spielt?
DAS NEUE ADVENTURE VON JANE JENSEN!
„Dr. David Styles, eine meiner Hauptfiguren, hat eine Theorie, wonach das Hirn die physische Realität verändern kann. Wer wir physisch sind und wie wir die materielle Welt sehen, hängt offenbar viel stärker vom Geist und der eigenen Wahrnehmung ab, als man bislang dachte. „Gray Matter“ wird von solchen Fragen handeln: Was ist Realität? Wie wird sie von unserer Wahrnehmung und unseren Wünschen beeinflusst? Sind wir im Wortsinne das, was wir denken?“ JANE JENSEN
XBOX 360
GRAY MATTER
WWW.GRAY-MATTER.DE
USK ab 12 freigegeben
12
www.pegi.info
XBOX 360
XBOX LIVE
PC DVD ROM
WIZARBOX
dtp entertainment AG
www.dtp-entertainment.com
Gray Matter, das Videospiel © 2010 dtp entertainment AG. Gray Matter Figuren, Spielwelt und Story © Jane Jensen. Entwickelt von Wizarbox Studios. Alle Rechte vorbehalten. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE und die Xbox-Logos sind Marken der Microsoft-Unternehmensgruppe und werden von Microsoft lizenziert.



Duke Nukem Forever

Von: Jürgen Krauß

Angespielt, analysiert und angehimmelt – ein vielleicht nicht ganz unvoreingenommener Duke-Bericht.

Die Frage, die im Kopf des Artikel-Autors kreist, während er versucht, eine spannende Einleitung zu schreiben: „Wie kann ich jemandem, der keine Ahnung von **Duke Nukem** hat, erklären, wo die Faszination an diesem Spiel liegt?" Eine knappe Antwort fand er bis Redaktionsschluss nicht, deshalb hier, in Langform sozusagen, die volle Infopackung zum größten Action-Revival der Videospielgeschichte!

Ohne zu viel in der Vergangenheit kramen zu wollen, hier ein kurzer historischer Abriss: Am 1. Juni 1991 erobert ein Blondschopf mit dem Namen Duke Nukem die Herzen der Jump&Run-Fans. Die fühlten sich zwar spielerisch stark an die kurz vorher erschienene **Commander Keen**-Reihe erinnert, aber der sarkastische Alienschreck bot genug Eigenständigkeit, dass er sogleich eine Reihe Fans um sich scharen konnte. Nach einem mäßig beachtenswerten Nachfolger zwei Jahre darauf erzitterte im Jahr 1996 die Spielewelt, als der männlichste aller Spielehelden den Sprung in die dritte Dimension wagte. Dieses Themengebiet ist jedoch ein Minenfeld für jeden Berufsschreiber, denn die Indizierung erfolgte seinerzeit schneller, als der Protagonist „I've got balls of steel!" sagen konnte. Das aber konnte den Triumphzug des muskulösen Bürstenschnittträgers nicht stoppen, ganz im Gegenteil: Auf den hiesigen Pausenhöfen, wo es bald nur noch um den vor Testosteron strotzenden Alienvertrimmer ging, galt die Indizierung klar als Qualitätssiegel.

SCREEN-INFO

Das zeichnet einen Prominenten wie Duke Nukem aus: Wenn es um Bilder geht, macht er sich rar. Der Grund: Gearbox will das amerikanische USK-Pendant ESRB nicht vorab schon zu sehr auf das Spiel aufmerksam machen. Wir zeigen Ihnen also bunt gemischt neues wie altes Material.

▶ **KENNEN SIE DEN SCHON?** | Dieses Bild landete 2009 im Netz und zeigt eine ähnliche Szene wie der Screenshot unten. Offensichtlich ist das damals ins Internet geschwemmte Material authentisch. Das und andere Faktoren sprechen dafür, dass das Spiel eigentlich fertig ist und bis nächstes Jahr nur noch poliert und fehlerbereinigt werden muss.

▼ **CANYONING** | Der Screenshot von dem Monstertruck-Sprung ist eines der wenigen Bilder, die seit der Neuankündigung von **Duke Nukem Forever** erschienen sind. Die Grafik ist okay, jedoch wirkt der eine oder andere Effekt ein wenig störend.



Seit diesem Zeitpunkt steht fest: Der Duke ist ein Held und alle wollen ihn schnellstmöglich wiedersehen. Das Problem, das nun mittlerweile wirklich jeder, der sich nicht erst seit heute Morgen für Computerspiele interessiert, kennt: Seit der Ankündigung von **Duke Nukem Forever** am 24. April 1997 ist zwar einiges passiert, aber offensichtlich nichts, das das Wiederkehren des Dukes in eine absehbare Zukunft hätte beamen können. Viel wahrscheinlicher schien es 2009 sogar, dass er bei der Studioschließung von 3D Realms vollends von der Bildfläche verschwinden würde. Dann aber, auf der Spielemesse Penny Arcade Expo (PAX) 2010, stand urplötzlich Gearbox mit einer spielbaren Demo-Version von **Duke Nukem Forever** da. Ohne die Ankündigung vorher anzukündigen, ohne große Presse-Events im Vorfeld. Einfach so. Manch einer fiel spontan in Ohnmacht.

In den Nachwehen der Studioschließung von 3D Realms im vergangenen Jahr gelangte tonnenweise Spielmaterial über das Internet an die Öffentlichkeit. Ehemalige Mitarbeiter stellten Arbeitsproben, Videos, Konzeptzeichnungen und Tabellen online, wobei fast alles davon innerhalb weniger Tage wieder verschwand. Setzte man die vielen Teilchen aber schnell zusammen, konnte man einen guten und – wie wir heute wissen – sehr treffenden Eindruck davon gewinnen, wie **Duke Nukem Forever** hätte aussehen sollen. Oder aussehen wird. Denn falls eines anhand der zur PAX und der nachfolgenden internationalen Pressetour ins Netz gespülten Videos deutlich geworden ist, dann, dass alles, was wir 2009 auf verschiedenen Blogs und Webseiten fanden, echt war. Das hinterließ gemischte Gefühle: Einerseits kannten nun alle die komplette Hintergrundgeschichte mitsamt den Bossgegnern und sogar das eine oder andere Umgebungsrätsel erreichte seinerzeit schon das Licht der Öffentlichkeit. Große Überraschungen dürfte es also nicht mehr geben. Andererseits war fast alles davon gut. Richtig gut. Zugegeben, vielleicht auch ein wenig „rosarote Brille"-gut, aber wie könnten wir als alte Duke-Fans auch nicht davon begeistert sein,

DAS SAGEN PCGAMES.DE-LESER DAZU

An unserer Online-Umfrage zum Thema beteiligten sich über 1.000 Menschen, von denen nach eigenen Angaben über 80 % bereits Kontakt mit einem der Duke-Nukem-Forever-Vorgänger hatten. Satte 77,7 % glauben außerdem, dass es mit der Fertigstellung 2011 tatsächlich klappen wird.

1. Ist Duke Nukem noch zeitgemäß?

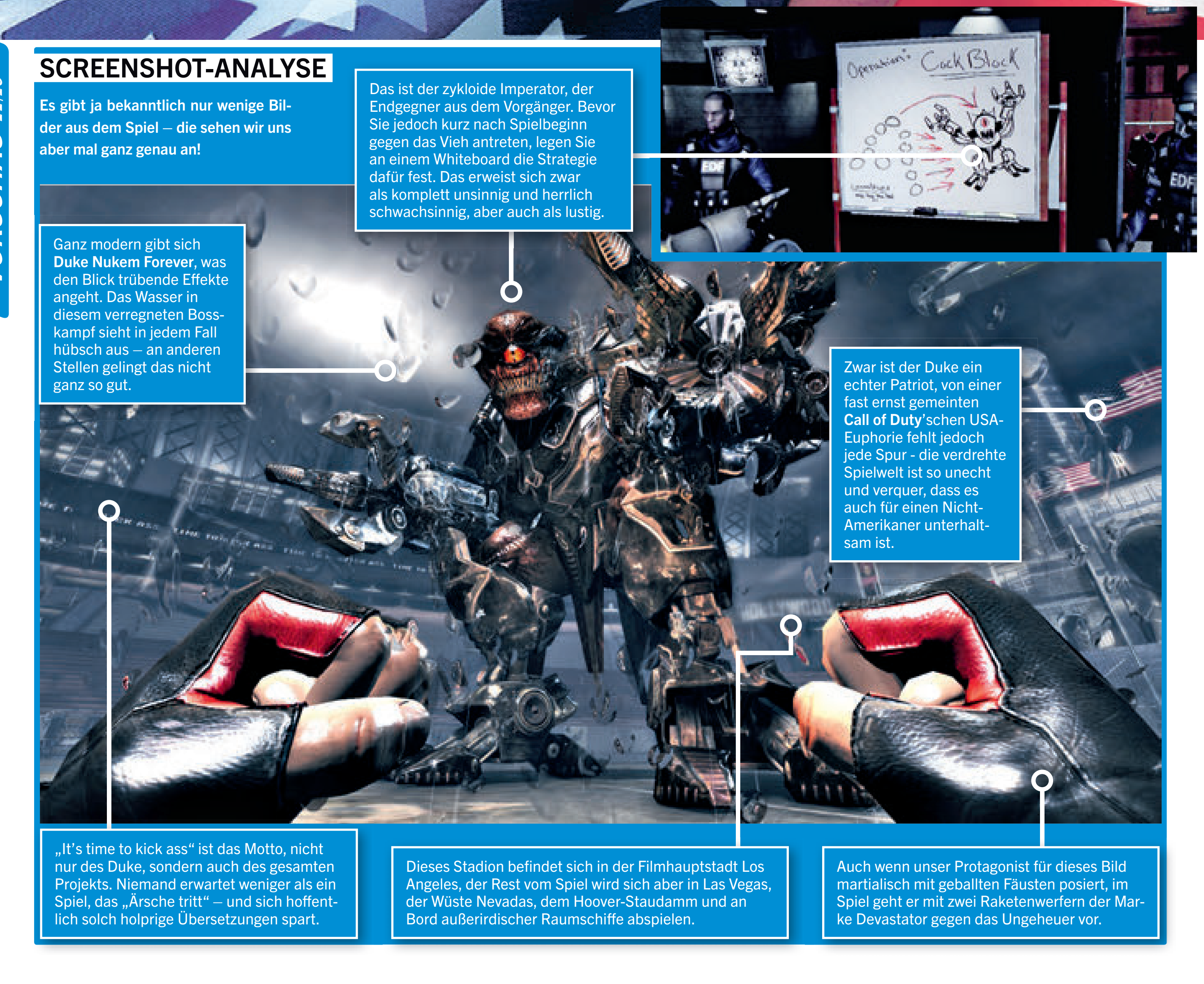
- A. Hä, wer ist Duke Nukem? **3 %**
- B. Nein, dessen Haltbarkeitsdatum ist mittlerweile weit überschritten. **9 %**
- C. Das kann ich derzeit noch nicht beurteilen. **16 %**
- D. Klar, der Duke geht immer! **72 %**

2. Was halten Sie davon, dass Gearbox die Arbeiten an Duke Nukem Forever übernommen hat?

- A. Leichenschänder! **3 %**
- B. Wäre mir lieber gewesen, wenn es bei 3D Realms geblieben wäre. **22 %**
- C. Mir egal. **21 %**
- D. Find ich gut, die kriegen das Spiel wenigstens fertig. **54 %**

SCREENSHOT-ANALYSE

Es gibt ja bekanntlich nur wenige Bilder aus dem Spiel – die sehen wir uns aber mal ganz genau an!



Das ist der zykloide Imperator, der Endgegner aus dem Vorgänger. Bevor Sie jedoch kurz nach Spielbeginn gegen das Vieh antreten, legen Sie an einem Whiteboard die Strategie dafür fest. Das erweist sich zwar als komplett unsinnig und herrlich schwachsinnig, aber auch als lustig.

Ganz modern gibt sich **Duke Nukem Forever**, was den Blick trübende Effekte angeht. Das Wasser in diesem verregneten Bosskampf sieht in jedem Fall hübsch aus – an anderen Stellen gelingt das nicht ganz so gut.

Zwar ist der Duke ein echter Patriot, von einer fast ernst gemeinten **Call of Duty**'schen USA-Euphorie fehlt jedoch jede Spur - die verdrehte Spielwelt ist so unecht und verquer, dass es auch für einen Nicht-Amerikaner unterhaltsam ist.

„It's time to kick ass" ist das Motto, nicht nur des Duke, sondern auch des gesamten Projekts. Niemand erwartet weniger als ein Spiel, das „Ärsche tritt" – und sich hoffentlich solch holprige Übersetzungen spart.

Dieses Stadion befindet sich in der Filmhauptstadt Los Angeles, der Rest vom Spiel wird sich aber in Las Vegas, der Wüste Nevadas, dem Hoover-Staudamm und an Bord außerirdischer Raumschiffe abspielen.

Auch wenn unser Protagonist für dieses Bild martialisch mit geballten Fäusten posiert, im Spiel geht er mit zwei Raketenwerfern der Marke Devastator gegen das Ungeheuer vor.

wenn der Weltenretter aus dem Ruhestand zurückkehrt, um sein Kunststückchen noch einmal zu vollführen? Er, der nun auch im Spiel ein Superheld ist, dem in seiner Welt Denkmäler und Kasinos errichtet wurden? Da ist „gut" sogar noch untertrieben …

Dass die Hintergrundgeschichte schon vorher bekannt ist, dürfte kaum jemanden stören – immerhin geht es nicht gerade um komplexe Handlungsstränge, sondern um eine handelsübliche Alien-Invasion. Und genau die haben wir uns kürzlich in München einmal selbst angeschaut – anhand einer etwa fünfzehn Spielminuten umfassenden PC-Probeversion von **Duke Nukem Forever**.

Vermutlich löste ein Stück virtueller Keramik noch nie solche „Ah"-, „Oh"- und „Heißa!"-Rufe aus, wie sie durch den Raum schallten, als fünf Spieleredakteure gleichzeitig in die ersten Sekunden von **Duke Nukem Forever** eintauchten. Und das waren nicht etwa Rufe der Erleichterung, sondern des Wiedererkennens. Das Pissoir, an dem unsere Spielfigur gerade ihre Notdurft verrichtete, gab es im Vorgänger auch schon – und überhaupt wird Kennern in den folgenden Spielminuten so einiges vertraut vorkommen.

Schon der erste Satz zeigt, dass sich der Protagonist seiner Verspätung durchaus bewusst ist: „This is taking forever!", zu Deutsch: „Das dauert ja ewig!" – nur das erste von vielen Scherzchen, die schon auch mal in die eigene Richtung zielen. Genug Wasser abgestellt, wir sehen uns um: Wir stehen in einem riesigen Waschraum, mitsamt Whirlpool, Duschen und Toiletten – von den interaktiven Exkrementen, die es hier angeblich gibt, erfahren wir erst, nachdem wir das Gamepad an den Nächsten weitergegeben haben. Die gehört wohl zu den vielen kleinen Geheimnissen, die man abseits der Story im Spiel entdecken können soll. Aber wir schweifen ab. Vorsichtig sehen wir uns weiter um, erblicken den Blondschopf mit der markanten Frisur in einem zerborstenen Spiegel und verlassen die Nassräume, die ganz offensichtlich zur Umkleide der LA Detonators, einem Football-Team, gehören. Aber hier ist nicht etwa ein großes Spiel im Gange, nein, überall liegen verwundete und tote Soldaten der Earth Defense Force (EDF) herum, teilweise mit abgerissenen Gliedmaßen. Nur einer steht vor einer Tafel und schaut verständnislos auf den dort aufgemalten Angriffsplan „Operation Cock Block". Wir treten an die Kritzeleien heran, die ein hässliches, einäugiges, durchaus bekanntes außerirdisches Vieh zeigen: den zykloiden Imperator! Wir schnappen uns einen Stift und schmieren auf der Tafel herum, wischen ein wenig davon wieder weg, nehmen einen anderen Marker und so weiter. Uns ist nicht so ganz klar, was wir hier tun sollen, aber als wir den Filzstift weglegen, stellen wir fest, dass das wohl so sein muss. Während wir nämlich einen Schritt zurücktreten, um unser Kunstwerk zu bestaunen, bricht der nebenstehende EDF-Soldat spontan in Begeisterungsstürme aus, auch wenn er, so sagt er von sich selbst, absolut keine Ahnung habe, was wir da angezeichnet hätten, aber es müsse ja wohl der beste Plan aller Zeiten sein!

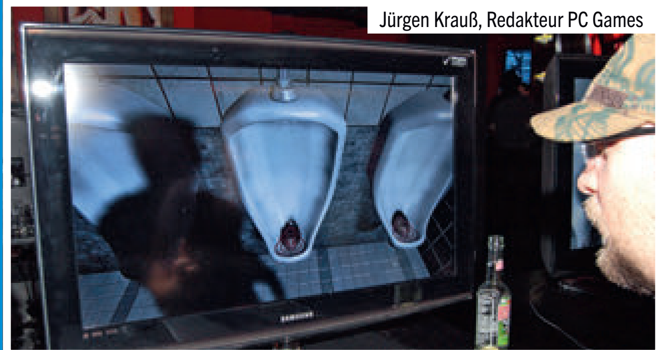
Genug herumgealbert, wir verlassen die Umkleide in Richtung Spielfeld, und als wir nach kleineren Scharmützeln ins Freie treten, erkennen wir, dass der vorhin angezeichnete Alienkoloss in Wirklichkeit um einiges größer wirkt als auf der Tafel! Egal, nichts, aber auch gar nichts kann unseren heldenhaften Hünen schocken. Wir greifen zum doppelten Devastator (also zu zwei Raketenwerfern gleichzeitig) und stürzen uns in einen Bosskampf der ganz alten Schule. Soll heißen: angreifen, den schnell durchschaubaren

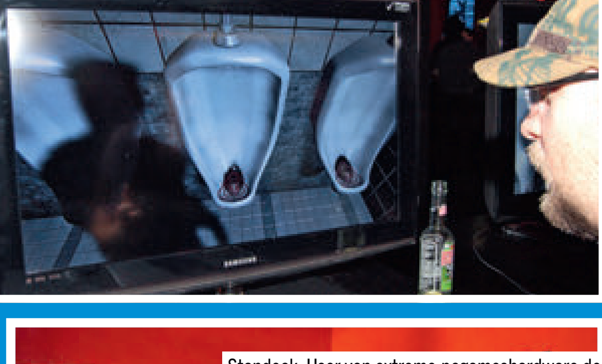
RENDEZVOUS MIT DEM DUKE

Mit einem bunten Trupp fielen wir am 4. Oktober dieses Jahres in der Münchner Kultfabrik-Kneipe „Die Bar“ ein.

Mit am Start: PC-Games-Beauftragter Jürgen Krauß, Games-Aktuell-Redakteur Andreas Szedlak, Hardware-Spezialist Frank Stöwer und drei User von PC Games Hardware Extreme. Und sie alle kamen nur wegen ihm: Randy Pitchford … nein, natürlich kamen alle, um den Duke höchstpersönlich zu treffen! Und das sagen die Anwesenden zu Veranstaltung, Präsentation und Spiel.

„Ich habe Tränen der Wiedersehensfreude in den Augen.“





Jürgen Krauß, Redakteur PC Games

„Mitnichten ein **Crysis**, aber von Augenkrebs weit entfernt. Was mir sehr positiv auffiel, ist das hohe Maß an Interaktion, das die Spielwelt bietet. Man kann an eine Tafel malen, eine Klobrille hochheben und sogar den Duke beim Benutzen des stillen Örtchens beobachten. Dient wohl alles dazu, den Helden als richtig coole Sau rüberkommen zu lassen – und das, finde ich, ist gelungen.“



Randy Pitchford, Chef von Gearbox



Standeck, User von extreme.pcgameshardware.de

LastSamurai, User von extreme.pcgameshardware.de

„Die Demo, die uns zur Verfügung stand, hat zum Teil schon gerockt. Der Duke ist sehr vom 90er-Jahre-Flair geprägt: krasse Muskeln, fette Knarren, coole Sprüche und jede Menge nackte Haut. […] Das Spiel wird meiner Meinung nach auf jeden Fall ein Top-Game, weil es mit jeder Menge cooler Action geladen ist und sehr vielfältige Levels bietet […] Es hat keine Ähnlichkeit mit **CoD**, **Bioshock**, **Metro 2033**, **Serious Sam** oder anderen Shootern – und das ist auch gut so.“

„Als der Duke in Schwierigkeiten war, standen wir bereit, um zu helfen!“

Angriffsmustern ausweichen, Munition aufsammeln, erneut angreifen und so weiter. Wenig dramatisch, mäßig spektakulär und doch einfach passend. Auch hier erkannten Fans natürlich längst, dass es sich bei der Szene um eine Neuauflage des finalen Bosskampfes aus dem Vorgänger handelt – alle anderen schlussfolgerten es vielleicht in dem Moment, in dem wir (nachdem wir das Auge des Imperators auf recht widerliche Art und Weise durch ein Football-Tor getreten haben) zusehen, wie die Kamera aus dem Geschehen fährt und das Szenario sich so nachträglich als Spiel im Spiel zu erkennen gibt. Dass der Duke derweil von zwei vor ihm knienden Stripperinnen verwöhnt wurde, wirkt der Situation genauso angemessen wie des Helden Antwort auf die Frage, ob denn auch das Spiel gut gewesen sei: „Ja, aber das sollte es nach zwölf verdammten Jahren auch sein!“

Spätestens hier muss die Frage erlaubt sein, was sowohl die amerikanische (ESRB) als auch die deutsche (USK) Medienkontrollinstanz von Dukes neuem Abenteuer halten werden. Während die deutsche Prüfungskommission Probleme mit Gewaltverherrlichung haben dürfte, wozu man die Sache mit dem Augapfel oder die dreckigen Tötungskommentare des Duke durchaus zählen kann, stoßen sich die Bewerter aus Übersee vermutlich eher an Dingen wie den freizügigen Stripperinnen – beides ein essenzieller Bestandteil des Dukeiversums. Wie Randy Pitchford uns später erklärt, wolle man aber keinesfalls Grenzen überschreiten … sie nach Möglichkeit aber ein klein wenig verschieben. Wir hoffen das Beste, denn schneiden kann man ein Spiel wie **Duke Nukem Forever** wohl nicht. Zumindest nicht, ohne die Atmosphäre, den Kern und die Seele des Titels zu zerstören oder bis zur Unkenntlichkeit zu verstümmeln. Der Vollständigkeit halber: Dem aktuellen Stand der Dinge nach will man keine angepasste deutsche Fassung veröffentlichen, was vermutlich ebenso für Inhalte wie für die Sprachausgabe gilt. Dazu noch ein Nerdfakt für Audiophile: John St. John wird dem Duke erneut seine Stimme leihen.

Die Demo überspringt nach der Szene mit den Stripperinnen etwa zwei Drittel des Spiels, das unbestätigten Gerüchten zufolge eine Gesamtspielzeit von etwa 20 Stunden aufweist (wir halten je-



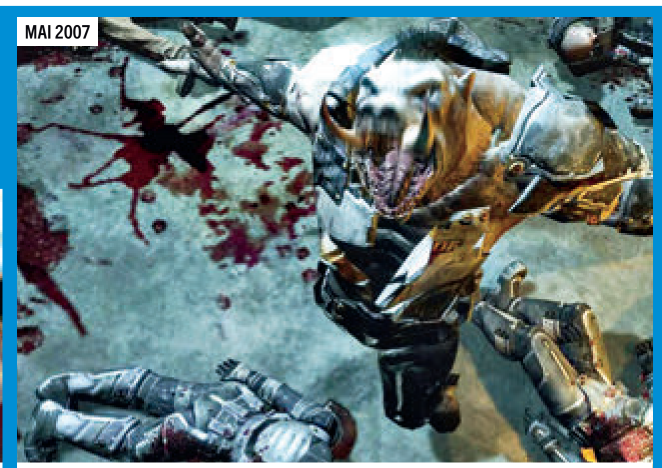
2001-2007

DIE ODYSSEE DES DUKE NUKEM

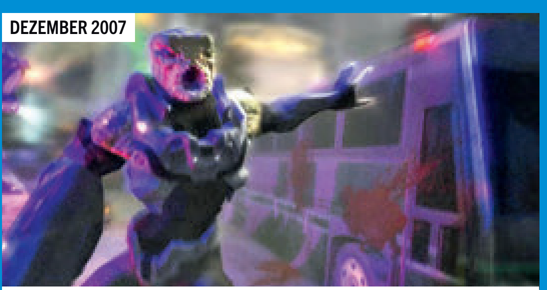
Über die Jahre ist viel passiert rund um den Außerirdischen-Vertreiber mit dem roten Muskelshirt. Und ohne zu sehr ins Detail gehen zu wollen, werfen wir mal einen Blick in die für Adelige typische Ahnengalerie – und wir sagen es Ihnen gleich: Vor dem Jahr 2009 ist da nur wenig zu erkennen.

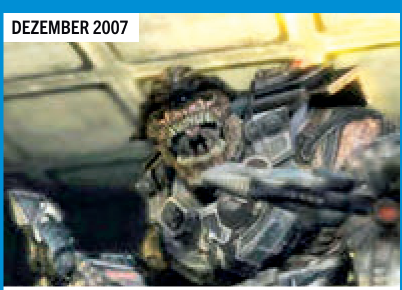

MAI 2001
Die ersten Bilder zum Spiel brachte uns die E3 im Jahr 2001. Damals waren alle ziemlich begeistert von dem Material.


JANUAR 2007
Nach sechs Jahren Ruhe regte sich der Duke wieder – auf diesem Bild.


MAI 2007
Ein Teaser-Trailer zum Spiel tauchte auf und entfachte eine erneute Duke-Manie. Zu sehen: Schweine-Cops, ein cooler Held beim Hanteltraining und mehr.


DEZEMBER 2007
Dieses Posierbild stammt aus einem erneuten Appetit anregenden Video – darin ist der Duke cool wie eh und je.


DEZEMBER 2007
Ein weiteres Bild aus besagtem Vorschau-Filmchen zeigt einen außerirdischen Gegner, der wie zu einem Footballkick antritt.


DEZEMBER 2007
Ein weiterer Screen, der unkommentiert im Netz landet, zeigt wenig vom Spiel, sondern nur die Fratze eines Monsters.

doch knappe zehn für weitaus realistischer). Der Blondschopf sitzt hinter dem Lenkrad eines Monstertrucks und rauscht durch einen Canyon. Spätestens jetzt zahlt sich unser Hintergrundwissen aus den geleakten Storydokumenten aus: Trotz fehlender Erklärung im Spiel wissen wir, dass der Duke auf dem Weg zum Hoover-Staudamm ist, wo er ein Wurmloch untersuchen soll. Allerdings wissen wir auch, dass ihm unterwegs der Sprit ausgehen und er sich in einer Mine Nachschub besorgen wird. Und tatsächlich, nach einem gigantischen Satz über eine Felsspalte bleibt unsere edle Macho-Karre stotternd stehen und zwingt uns zu einem Fußmarsch. Und schon nach wenigen Schritten stellen wir fest, dass die Wüste an dieser Stelle keinesfalls verlassen ist …

Doch vor dem obligatorischen Feuergefecht erregt etwas unsere Aufmerksamkeit, das uns nicht so recht gefallen mag: Über dem Bild hier in der Wüste liegt ein Grain- beziehungsweise Grießel-Filter, der das Geschehen wie in einen schlecht designten Sandsturm taucht. Ob es sich wirklich um einen Sandsturm handeln, ein Hitzeflimmern darstellen oder grafische Schwächen an anderer Stelle kaschieren soll, lässt sich in der Kürze der Zeit leider nicht herausfinden. Nötig hätte das Spiel Verschleierungstricks jedenfalls nicht – es ist zwar technisch alles andere als herausragend, aber Optik und Atmosphäre ergeben eine wundervolle Einheit, die sich auch 2011 nicht zu verstecken brauchen wird. Und das, obwohl unter der Haube eine Unreal Engine werkelt, die den Versionssprung auf 3 wohl nicht mehr erleben dürfte. Bei dem Thema wird Gearbox-Chef Pitchford jedoch gespielt zornig: „Lasst sie uns doch einfach **Duke Nukem**-Engine nennen, sie wurde so oft umprogrammiert, dass sie mit der Unreal-2-Technik nicht mehr viel zu tun hat."

Wo waren wir gleich noch? Ach ja: Aliens. Wir schnappen uns eine herumliegende Railgun, die futuristische Form des Scharfschützengewehrs, und nehmen ein paar der Kerle aufs Korn. Ähnliches veranstalten wir mit der nur wenige Meter weiter liegenden Schrotflinte. Wieder: wenig Überraschung, viel Oldschool, durchschaubare Gegner-KI, aber pure Action. Doch da! Halt! Ein modernes Spielelement! Statt Gesundheit und Medipacks gibt es eine „Ego"-Anzeige, die bei Gegentreffern sinkt, sich aber über die Zeit langsam und durch das Ego fördernde Aktionen (z. B. das Spielen an dem eigenen Flipperautomaten) schnell wieder auflädt. Dennoch überwiegt gleich wieder das „Retro", man drückt uns die früher schon heiß begehrte Schrumpfkanone und den Holoduke-Generator in die Hände. Mit ersterem Gerät lassen wir die Angreifer im Handumdrehen auf einen Bruchteil ihrer Größe einlaufen – wonach wir sie mit einem beherzten Tritt unschädlich machen – und mit der zweitgenannten Apparatur erzeugen wir ein holografisches Abbild unseres Actionhelden, der selbst daraufhin unsichtbar wird. So lassen sich Gegner gezielt an eine Stelle locken und umrunden. Das kann man wohl einfach als „Das muss drin sein!"-Feature abhaken.

Weiter geht's in Richtung Mine, über eine Brücke und an eine Geschützstellung – die da natürlich nicht ohne Grund steht: In dem Moment, als wir Hand an das schwere Maschinengewehr

BETA-ZUGANG



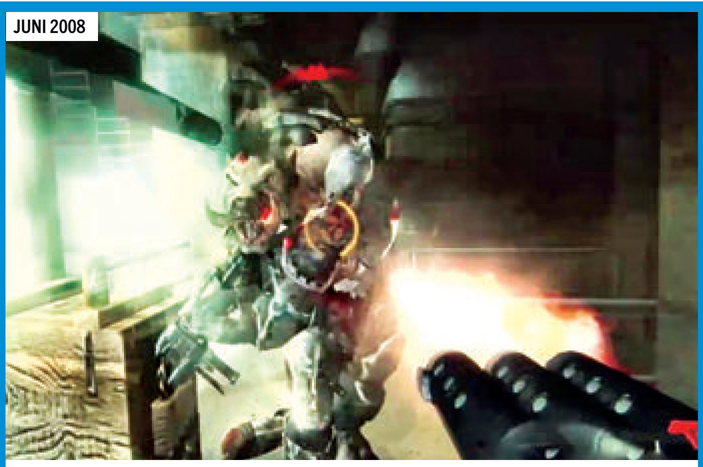
Nur der frühe Vogel fängt den Duke – und der, der sich eine „Game of the Year"-Edition von Borderlands sichert.

Wer sich diese Tage eine „Game of the Year"-Variante von **Borderlands** für rund 30 Euro holt, findet in der Packung nicht nur Codes für alle vier bisher dazu erschienenen Add-ons, sondern auch einen Coupon, der frühstmöglichen Zugang zu einer **Duke Nukem Forever**-Betaphase ermöglicht. Den darauf enthaltenen Code geben Sie einfach auf www.dukenukem.com/access ein und warten auf elektronische Post von Gearbox.



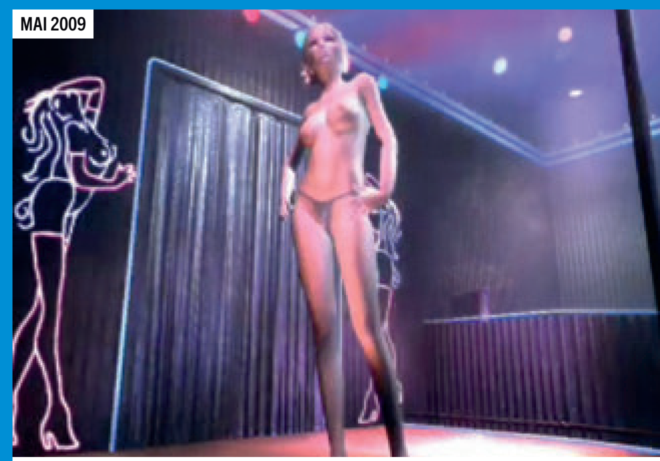


JUNI 2008



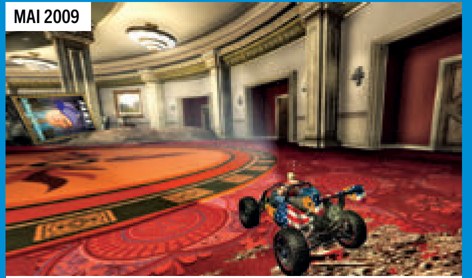
Nach über zehn Jahren Entwicklungszeit durften angeblich Redakteure von Shacknews und der Jace-Hall-Show selbst Hand anlegen. Das abgefilmte Bildmaterial dazu: in scheusslicher Qualität.

MAI 2009



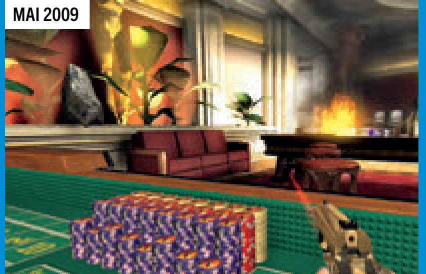
Nach der Studioschließung von 3D Realms gelangten endlich einige aussagekräftige Bilder an die Öffentlichkeit. Und auch welche von leicht bekleideten Stripperinnen.

MAI 2009



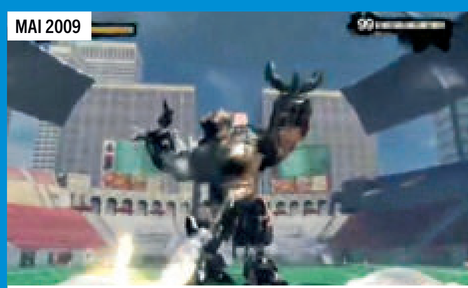
Kurz nach der Schließung des Entwicklerstudios stellten Ex-Mitarbeiter Screenshots als Bewerbungsreferenz online …

MAI 2009



… und endlich erhielten die Fans einen umfassenden Eindruck davon, wie das Spiel hätte aussehen können …

MAI 2009



… oder davon, wie es aussehen wird – wie wir heute wissen, ist das Zeug von damals nämlich komplett authentisch.

2008 - 2009

legen, schweben mit Kampftruppen besetzte Alienflugschiffe ein. Na, da lassen wir uns doch nicht lange bitten! Mit nur von kurzen Abkühlphasen unterbrochenem Dauerfeuer halten wir nicht nur die anrückenden Sturmtruppen auf Abstand, sondern lassen auch ein paar Holzhüttchen in Rauch aufgehen – zum Glück gibt es hier, wie in jedem anderen Shooter auch, Fässer. ROTE Fässer. Na, Sie verstehen schon … Wer auf ein dynamisches Zerstörungssystem hofft, wird aber enttäuscht, viel mehr als ein paar vorberechnete Fetzen fliegen hier nicht. Zwar soll es Direct-X-11-Unterstützung geben, die wird uns wohl aber keine zusätzlichen Effekte, sondern nur beschleunigte Rendervorgänge bescheren.

Der Ansturm der nichtirdischen Aggressoren flaut ab und die Lage ändert sich plötzlich dramatisch: Ein riesiges Schiff nähert sich unserer Position. Es hat keine Truppen an Bord, dafür aber Waffen. Große Waffen, die wir sogleich zu spüren bekommen. Und noch während Duke Nukem von der Wucht einer Explosion nach hinten gerissen wird, streckt er dem fast reglos in der Luft hängenden Verursacher lässig den Mittelfinger entgegen. Solch eine Unkorrektheit kann sich nur ein wahrer Held erlauben …

Fassen wir das alles mal zusammen: Der Duke kommt, da sind wir uns mittlerweile sicher. Vermutlich kommt er sogar schon im Februar 2011 – das ist jedoch noch nicht offiziell bestätigt. Sein Abenteuer beziehungsweise das, was wir davon gesehen haben, entspricht genau dem, was wir von unserem Lieblingsweltenretter erwarten: mördermäßiger Trash im Stile eines 80er-Jahre-Actionstreifens – mit einem übertrieben coolen Helden, der wie ein Relikt aus längst vergangenen Tagen wirkt. Und genau da liegt auch das Problem: Wer den Duke früher nicht kannte oder mochte, wird dieses Stück Unterhaltungsweichware wohl schlicht und einfach nicht verstehen. Und ob man das Spiel in solch einem Fall vor lauter Kopfschütteln überhaupt gut finden kann, ist fraglich. Sie haben es vielleicht gemerkt: Unsere Herzen hat der Duke nicht erst seit unserem letzten Rendezvous in der Tasche. ❑

„Ist die Zeit der Monarchie endgültig vorbei? Ich will eine Revolution!“

Christian Schlütter



Ja, der King ist zurück! Ja, endlich können wir spielen, was all die Jahre als Karotte vor der Nase hing, als Luftschloss in den Wolken prangte, als Wahlversprechen in den Zeitschriften stand. Die Frage ist nur: Wollen wir es noch spielen? Natürlich freue auch ich mich auf den Duke, diesen brummeligen, egozentrischen Bruce Willis der Spielewelt. Aber was ich bis jetzt vom Spiel selbst gesehen habe, langweilt mich. Ein bisschen ballern, ein bisschen Auto fahren – nichts Weltbewegendes. Ein Titel, der so lange in der Entwicklung war, muss mich umhauen, muss mir auf jeden Fall ein neues Spielerlebnis bieten. Wenn in der finalen Fassung nicht mehr Abwechslung und Überraschung ist, wird **Duke Nukem Forever** „nur“ ein ordentlicher Shooter. Und alle 90er-Wertungen wären dann nur der Erleichterung zuzuschreiben, dass dieses Kapitel der Spielegeschichte endlich geschlossen werden kann. Also komm schon, König, überrasch mich!

EINDRUCK **GUT**

„Spannend ist die Frage: Was wird nach dem Release passieren?“

Jürgen Krauß



Der Erscheinungstag von **Duke Nukem Forever** wird ein sehr trauriger Tag für mich. Dann ist alles vorbei, der Mythos, der Hype, die Spekulationen, die Gerüchte … einfach alles. Und trotzdem freue ich mich drauf, denn was ich gesehen habe, ist zwar „entzaubernd“, liefert aber auch genau die Spielerfahrung, die ich mir von einem **Duke Nukem** erhoffe: Oldschool bis zum Erbrechen, Sprüche mit einem Niveau auf Höhe des Andreasgrabens und eine Story, wie sie hanebüchener nur die Wachowskis zusammenstöpseln könnten. Und was mir Gearbox als Entwickler dabei sympathisch macht: Das Studio, das unzählige Ex-3D-Realms-Mitarbeiter angestellt hat, wagt keine Experimente und hält am Urkonzept fest.

GENRE: Ego-Shooter
ANBIETER: Take 2
ENTWICKLER: Gearbox
TERMIN: 1. Februar 2011

EINDRUCK **ÜBERRAGEND**

INTERVIEW MIT **RANDY PITCHFORD**

PC Games: Nachdem ja letztes Jahr bei der Studioschließung von 3D Realms schon allerhand Duke-Nukem-Forever-Material ins Netz geschwemmt wurde, haben wir das Gefühl, bereits alles über das Spiel zu wissen. Kannst du uns noch irgendetwas Neues erzählen?
Pitchford: „Oh, da gibt es eine Menge! Letztes Jahr sind ein paar Dinge an die Öffentlichkeit gelangt, einige davon sind wichtig, aber es sind trotzdem nur klitzekleine Ausschnitte, mit denen wir noch nicht mal anfangen könnten, die Story zu erzählen. Was wir jetzt gerade machen: Wir sehen uns Fans gegenüber, die in Schock und Ehrfurcht erstarrt sind, dass das Projekt überhaupt noch existiert. Vielleicht kann ich bei etwas konkreteren Fragen mehr erzählen."

PC Games: Habt ihr seit letztem Jahr etwas an der (bereits öffentlich gewordenen) Story verändert, um die Sache interessant zu halten?
Pitchford: „George [Broussard] und Allan [Blum] im Team von 3D Realms nahmen vor etwa zwei Jahren alles, was sie hatten, und ersannen die Geschichte um den Duke neu. Dabei kam etwas heraus, das ich persönlich für brillant halte – und genau das ist die Handlung, der wir folgen. Die Geschichte ist: Es sind seit dem Vorgänger etwa zwölf Jahre vergangen, und ... nein, lass es mich anders formulieren: Duke Nukems Welt ist ein bisschen wie unsere Welt. Sie ist ihr ähnlich und doch nicht das Gleiche – es ist eine verdrehte Variante unserer Welt, fast schon wie in einem Spiegelkabinett mit Verzerrspiegeln."

PC Games: Vielleicht so, wie unsere Welt sein sollte?
Pitchford: „Das wäre großartig! In Las Vegas gibt es zum Beispiel ein sehr berühmtes Hotel, das Bellagio. In Duke Nukems Version von Las Vegas gibt es ein Hotel, das dem Bellagio sehr ähnlich sieht und auch in etwa an der gleichen Stelle steht, nur dass es dort das Fellatio heißt. Und Fellatio bedeutet Blow-Job. Und wisst ihr was? In seiner Welt ergibt es sogar Sinn! Anstatt also zu ignorieren, dass das Spiel seit zwölf Jahren in der Mache ist, greift das Spiel diese Situation einfach auf. Es sind im Spiel also auch zwölf Jahre seit den Ereignissen im Vorgänger vergangen und Duke Nukem selbst ist so ungefähr die wichtigste Person im Universum. Er hat die Welt gerettet, er ist der reichste Typ auf dem Planeten, er ist super-erfolgreich und – berühmt. Alles, was er anfasst, wird zu Gold. Er ist einfach ein unglaublicher Kerl mit einem großartigen Leben. Ich weiß nicht, ob ihr es schon gesehen habt: Wenn ihr das Spiel startet, gibt es die Szene mit dem riesigen Zyklopen in dem Football-Stadion, den ihr bekämpfen müsst. Ganz nebenbei: Das ist der letzte Level von [indiziert], aber als Next-Gen-Neuauflage. Wenn ihr den Koloss in dem Kampf besiegt, fährt die Kamera zurück und ihr seht, dass der Kampf nur auf einem Bildschirm stattgefunden hat und Duke eigentlich nur sein eigenes Videospiel gezockt hat. Er hat also die Welt gerettet und es hat zwölf verdammte Jahre gedauert, bis sein Videospiel dazu erschienen ist, und er sagt: Nach zwölf Jahren sollte das Spiel besser gut sein! Und während er das Spiel spielt, wird er von zwei Frauen, die vor ihm knien, gleichzeitig ‚unterhalten'. Nur der Duke kann so viel Glück haben!"


VIRTUELLE VIRTUELLE REALITÄT | Nach dem ersten Level mit dem zykloiden Imperator auf dem Football-Feld wird schnell klar: Das war nur ein Spiel im Spiel.

PC Games: Also, ja oder nein: Handelt es sich um dieselbe Story, die letztes Jahr „veröffentlicht" wurde?
Pitchford: „Sie ist ein klein wenig anders."

PC Games: Wie würdest du jemandem das Spiel erklären, der noch nie von Duke Nukem gehört hat?
Pitchford: „**Duke Nukem** ist ein Actionspiel, ein Ego-Shooter. Es zeigt eine verdrehte Version unserer Welt, aber es ist unsere Welt – es hat viel mit Humor zu tun und bei der Handlung geht es darum, dass Aliens versuchen, uns die Frauen zu stehlen, um mit ihnen eine Außerirdischen-Armee zu züchten. Und der Duke kann das natürlich nicht zulassen und wird so zu dem einen Mann, der die gesamte Alienrasse aufhalten und unseren Planeten und unsere Babes retten muss. Vom Design her ist es ein Ego-Shooter mit einem interessanten Spieltempo, das viel zwischen schnellen Action-Szenen und Erkundung wie auch Umgebungsrätseln mit langsamerer Geschwindigkeit wechselt [...] Ein bisschen wie bei **Half-Life 2**. Und aus diesem abwechslungsreichen Spieldesign leiten sich ein paar Eigenschaften ab: Eine davon ist Interaktivität. Es gibt viele Objekte in der Spielwelt, mit denen ihr herumexperimentieren könnt, die interaktiv sind und die mal so reagieren, wie ihr es erwarten würdet, und mal so, dass es zwar sinnvoll, aber auch überraschend und unterhaltsam ist. Ein anderes Element sind Geheimnisse. Kleine, versteckte Dinge, die es zu entdecken gilt, obwohl sie mit dem eigentlichen Spiel nichts zu tun haben. So viel zum Design. Der Stil ist irgendwo nahe der Realität angesiedelt, aber

„Gefühlt ist es für mich nach wie vor ein Spiel von 3D Realms."

alles ist übertrieben und karikiert in Duke Nukems Welt. Klar, seine Welt ist ja auch eine Karikatur der unseren."

PC Games: Wie groß ist der Druck, das Studio zu sein, das Duke Nukem Forever nach all den Jahren endlich auf den Markt bringen wird?
Pitchford: „Da ist seeeehr viel Druck. Es ist ziemlich einschüchternd. Aber ich erzähle euch was: Druck ist mir nicht fremd. Unser erstes Gearbox-Spiel war **Half-Life: Opposing Force**. Wir mussten also **Half-Life** weiterentwickeln, wir waren sogar die Ersten, die das taten. Da spürten wir schon, wie sich so etwas anfühlt. Aber wir haben es gemacht, wir hatten Spaß dabei, wir lieferten das bestmögliche Ergebnis und die Leute fanden es gut. Dann halfen wir noch Microsoft und Bungie, **Halo** auf den PC zu portieren und dabei das Stück Code zu schreiben, das es **Halo** erlaubte, ins Internet zu funken – und wir mussten das Spiel außerdem auf die Plattform bringen, für die es ursprünglich angekündigt war. Dabei gab es auch eine Menge Druck. Aber auch hier: Wir gaben unser Bestes und die Leute mochten es. Tatsächlich ist es sogar so, dass es eine Verkaufsübersicht für Nordamerika gibt, die sogenannten NPD-Sales, wonach **Halo** für Windows-PCs der bestverkaufte Ego-Shooter aller Zeiten ist. Wir hatten also schon des Öfteren etwas Druck, mit dem wir aber immer ganz gut klargekommen sind – und wir geben auch jetzt wieder unser Bestes. Aber das hier ist etwas ganz Neues. Es gibt wohl kein Spiel in der Geschichte, das mit solch tief gehenden Spannungen verbunden ist wie **Duke Nukem**. "



FRAGESTUNDE | Randy Pitchford (links) im Interview mit PC-Games-Redakteur Jürgen Krauß.

> „... wenn du aber einen Nippel zeigst, landest du in der Hölle!"

PC Games: Fühlt es sich an wie euer Spiel? Oder gibt es 3D-Realms-Bereiche und Gearbox-Areale? Und wie drückt ihr dem Spiel eure Handschrift auf?
Pitchford: „Gefühlt ist es für mich nach wie vor ein Spiel von 3D Realms. Unser Beitrag dazu: Wir helfen dem Traum und der Vision, Wirklichkeit zu werden. Und das ist es auch, was ich als Spieler will. An diesem Punkt will ich das Spiel nicht ‚gearboxen', ich will das Spiel, das mir versprochen wurde, das ich aber noch nicht bekommen habe. Und zum Glück bin ich auch in der Position, das zu entscheiden und sicherzustellen, dass wir dieses Spiel bekommen."

PC Games: Wie steht es um den Mehrspielerteil?
Pitchford: „Oh ja, es gibt einen Mehrspielerteil! Wie könnte es keinen geben? Nur weil wir bisher nicht darüber geredet haben? Ich hätte nicht das Gefühl, es richtig zu machen, wenn wir den Mehrspielerteil weglassen würden. Wir haben noch nichts darüber erzählt, aber er ist großartig und riesig. Das Spiel ist zwar ein neues Spiel, aber es muss sich auch auf seine Wurzeln besinnen. Da muss ein angemessener Anteil an Fan-Service mit drin sein und trotzdem muss es ein neues Spiel werden. Wir müssen ebenso mit einkalkulieren, dass für Spieler mitlerweile **Half-Life** und **Call of Duty** längst zum Alltag gehören [...]"

PC Games: Was ist dein Lieblings-Duke-Zitat aus dem alten und dem neuen Spiel?
Pitchford: „Aus dem alten: ‚I've got balls of steel!' [‚balls': ‚Kugeln', ‚Bälle', aber auch ‚Hoden'; ‚steel': ‚Stahl'] Der Grund, warum mir das so gut gefällt: Im neuen Spiel haben wir einen Flipperautomaten. Irgendwer muss mindestens ein Jahr damit zugebracht haben, nur diesen Flippertisch zu bauen. Unglaublich, ein voll funktionstüchtiger Pinballautomat. Du kannst damit spielen, alles funktioniert so, wie du es erwartest, es ist ein großartiger **Duke Nukem**-Flippertisch – als Spieler bekommst du sogar einen Ego-Boost, sobald du damit spielst. Ich habe mich an den Tisch gestellt und total versagt. Als ich den Ball hinunterfallen ließ, kommentierte der Duke das mit ‚I've got balls of fail!' [‚fail': ‚Versagen']. Und der gefiel mir! Der alte Spruch, verdreht in neuem Zusammenhang."

PC Games: Was wird wohl die deutsche USK von Duke Nukem Forever halten?
Pitchford: „Ich denke, mit dem Schmuddelkram werden wir bei euch, anders als in Amerika, kein Problem haben, da ist Deutschland wohl etwas offener. Es ist eher die Gewalt, die uns in eurem Land Sorgen bereitet. Hier in Nordamerika ist genau das Gegenteil der Fall: Bei uns kann man sich den ganzen Tag lang Köpfe herunterschießen, wenn du aber einen Nippel zeigst, landest du in der Hölle! Das Land wurde eben von Puritanern gegründet, die sich sehr viel Sorgen um Sex machen. In Deutschland macht man sich eher Gedanken um Gewalt. [Randy steht auf, sucht sich eine Linie auf dem Boden und tanzt darauf herum] Manche Spiele sind jenseits der Grenze, manche diesseits, mit **Duke Nukem Forever** aber tanzen wir auf dieser Grenze. Wir wollen sie nicht überschreiten ..."

PC Games: Aber wir haben eben einen Augapfel durch ein Football-Tor getreten!
Pitchford: „Aber es war doch ein außerirdischer Augapfel! Wir tanzen auf der Linie und ich hoffe, dass es okay sein und die Grenze vielleicht sogar ein wenig verschieben wird. Immer mal wieder – und das ist meiner Meinung nach wichtig bei Medien und Unterhaltung – kommt etwas daher, das an den Grenzen rüttelt. Und meist wissen wir dann erst genau, wo die Grenzen gerade überhaupt sind. Manchmal verschiebt sich dadurch die Grenze auch ein klein wenig. Wenn wir viel Glück haben, wird der Duke solch ein Spiel, das die Grenzen ein klein wenig verschiebt."

PC Games: Würdet ihr das Spiel schneiden, um es hierzulande veröffentlichen zu dürfen?
Pitchford: „[ausweichend] Ich denke, es wäre traurig, wenn Deutsche das Spiel nicht haben dürften, und ich will auch keine Gesetze brechen oder so ... Ich würde mir wünschen, dass deutsche Spieler sich gemeinsam erheben, protestieren und ihrer Regierung sagen, dass sie verdammt noch mal außerirdische Augäpfel treten wollen! Aber ich weiß, dass es schwierig ist. Ich vermute mal, deutsche Spieler, die keine geschnittenen Spiele kaufen wollen, finden immer einen Ausweg. Aber es ist hart, sich innerhalb des Systems zu bewegen – allein was Kompatibilität, Download-Inhalte, Xbox Live und all das Zeug angeht. Das ist echt frustrierend. Unsere Optionen: nichts verändern und das Spiel nur unter der Ladentheke verhökern oder nach den Regeln spielen. Wir machen die Regeln nicht, eure Regierung tut das. Sagt eurer Regierung, dass sich das ändern muss!"

RANDY PITCHFORD

Geboren am 21. April 1971, schien Randall S. Pitchford II. erst eine Karriere als Magier in Hollywood einzuschlagen – doch dann kam ihm der Duke in die Quere ...

In seiner ersten Anstellung bei Apogee/3D Realms werkelte der junge Pitchford direkt an der **Atomic**-Erweiterung des indizierten **DNF**-Vorgängers mit, später an **Shadow Warrior** und nach einem Wechsel zu Rebel Boat Rocker an dem nie erschienenen **Prax War**.

Der große Durchbruch kam zwar erst später, aber mit der Studiogründung von Gearbox im Jahre 1999 legte Pitchford zumindest schon mal den Grundstein für seinen beruflichen Erfolg. Seitdem veröffentlichte er mit Gearbox unter anderem **Half-Life: Opposing Force**, **Halo** (PC), **Counter-Strike: Condition Zero**, **Tony Hawk's Pro Skater 3**, **Samba de Amigo** (Wii), **Brothers in Arms** und **Borderlands**.



Von: Sebastian Weber

Pünktlich zum Release: Wir verraten Ihnen, wie gut Two Worlds 2 wirklich ist.



▲ **DÜSTER** | In einem Abschnitt des Spiels treffen Sie nur auf finstere Monster wie diesen Gargoyle. Die Viecher halten einiges an Schaden aus.

◀ **HARMLOS** | Die riesige Wespe wirkt nicht besonders gefährlich, doch im Schwarm nerven die Biester.



Two Worlds 2

Wenn Sie diese Zeilen lesen, steht **Two Worlds 2** bereits (oder bald) in den Händlerregalen. Warum wir dann hier keinen Test abdrucken? Publisher Topware stellte uns zwar eine inhaltlich fertige Version des Rollenspiels zur Verfügung, diese wies jedoch noch hier und da ein paar Macken auf, vor allem im Balancing. Da wir uns bei einem Rollenspiel dieser Größe und Qualität nicht auf Versprechungen der Entwickler verlassen möchten, verraten wir Ihnen hier, was **Two Worlds 2** nach über 20 Stunden Spielzeit taugt. Eine endgültige Wertung geben wir erst ab, nachdem wir die fix und fertige Version gespielt haben.

Das Abenteuer beginnt schlecht für den Helden. Er und seine Schwester werden von dem Bösewicht Gandohar gefangen gehalten. Die junge Frau benötigt der Schuft für finstere Rituale, Sie dagegen dienen lediglich als lebenserhaltende Maßnahme für Ihre Schwester. Das Tutorial von **Two Worlds 2** startet damit, dass eine Gruppe von Orks Sie aus den Fängen des Finsterlings befreit. Im Schloss von Gandohar sowie auf einer kleinen Insel lernen Sie daraufhin die Grundlagen des Spielverlaufs, lösen erste kleine Quests und sammeln Erfahrungspunkte – ganz traditionell eben.

Da Ihre Schwester immer noch ihr trauriges Dasein in Gefangenschaft fristet, beschließen Sie, alles daran zu setzen, Gandohar zu besiegen und Ihre Verwandte zu befreien – eine klassische Hauptquestreihe, für die Sie allerdings viel Spielzeit einplanen sollten. **Two Worlds 2** zeichnet sich nämlich durch seine schiere Größe und die Qualität der Aufgaben aus. Für die wenigsten Probleme in der Spielwelt gibt es einen einzigen vorgeschriebenen Weg, fast alle Quests verzweigen sich über mehrere Ebenen und NPCs oder Sie bekommen verschiedenste Lösungsmöglichkeiten angeboten. Einmal sollen Sie durch ein bewachtes Tor gelangen, hinter dem sich der Weg nach Hatmandor befindet, einer großen Stadt in der Wüste. Nun können Sie entweder der Dorfvorsteherin helfen und so einen Passierschein erlangen, sich einen solchen fälschen lassen, sich gegen Bares einen geheimen Weg zeigen lassen und so weiter. Je nachdem, für welchen Ansatz Sie sich entscheiden, folgen andere Jobs für Ihren Helden. Dieses Prinzip setzen die Entwickler bei der gesamten Bevölkerung der immens großen Spielwelt um, sodass Sie sich schnell verlieren und die Hauptquest links liegen lassen. Die riesigen Gebiete durchqueren Sie auf verschiedene Arten. Zum einen gibt es dutzende Teleporter, zwischen denen Sie sich jederzeit hin- und herbeamen lassen können. So fallen die Laufwege extrem kurz aus. Zum anderen bekommen Sie früh im Spielverlauf ein Pferd, das sich wunderbar einfach steuert und die Fortbewegung daher enorm erleichtert. Jedoch verliert man das Ross schnell, da es nicht auf der Karte verzeichnet ist. Zu guter Letzt gibt es noch Boote, mit denen Sie übers Meer schippern. Die steuern sich einfach, sind aber vom Wind abhängig. So kann die Ausfahrt auch schnell zum Geduldsspiel werden.

Dass Two Worlds 2 Sie derartig mit Aufgaben überschüttet, bringt natürlich nicht nur den Vorteil, dass Ihnen nicht langweilig wird, sondern auch, dass Ihr Charakter schnell an Erfahrung gewinnt. Neue Skills schalten Sie frei, indem Sie Bücher in der Welt finden. So



LICHTSTIMMUNG | Gerade die Lichteffekte haben die Entwickler sehr gut hinbekommen und nutzen dies entsprechend für die Atmosphäre.

DAS INTERFACE VON TWO WORLDS 2

Neben dem Namen des Gegners verrät Ihnen dieses Feld, mit welchen Waffen Sie gegen das jeweilige Monster antreten sollten.

Die rote Leiste symbolisiert die Lebensenergie Ihres Gegners.

Anhand des grünen Balkens erkennen Sie, wie weit Sie vom nächsten Stufenanstieg entfernt sind.

Der blaue Kreis zeigt Ihnen den verfügbaren Mana-Vorrat an, den Sie für Zauber benötigen.

Die gelbe Flagge weist Ihnen den Weg zu Ihrem nächsten Questziel.

Hier zeigt Ihnen Two Worlds 2 die Gesundheit Ihres Helden. Sinkt die Lebensenergie zu stark, ertönt außerdem ein Herzpochen als Warnung.

Rote Punkte auf der Minimap zeigen, wo Gegner auf Sie warten.

Die gelbe Energie stellt die Ausdauer Ihres Schützlings dar. Diese ist realistisch umgesetzt und sinkt bei einem Sprint bergauf schneller, als wenn Sie bergab rennen.

Die Hotkeys 1 bis 3 sind mit Ihren Spezialschlägen belegt, die Sie im Kampf jederzeit ausführen können.

Die restlichen Hotkeys sind frei belegbar, etwa mit Heiltränken.

stehen also nicht alle Fähigkeiten von Anfang an zur Verfügung. Bei einem Stufenanstieg erhalten Sie vier Punkte, die Sie in Ihre Lebensenergie, Stärke, Fernkampf- und Magiefertigkeit investieren dürfen. Dazu gibt es zwei Zähler, die Sie in Ihre gelernten Begabungen buttern. Auch wenn sich das Charaktermenü ein wenig unübersichtlich gibt, finden Sie dort Dinge wie Spezialschläge für Ihre Klinge, Fernkampffähigkeiten, Magieklassen und so weiter. Da Sie sich anfangs nicht für eine Charakterklasse entscheiden müssen, sind Sie also frei, im Spielverlauf zu entscheiden, ob Sie lieber Kämpfer, Zauberer oder Dieb werden möchten. Haben Sie sich verskillt, stehen in der Welt einige Charaktere herum, die gegen ein paar Münzen einige Stufenanstiege rückgängig machen, sodass Sie die Punkte neu verteilen können. Als kleine Belohnung bekommen Sie außerdem Skillpunkte, wenn Sie eine Fähigkeit oft verwenden.

Eine gute Vorbereitung auf Ihre Aufgaben ist in **Two Worlds 2** allerdings auch wichtig. Wie seinerzeit in **Gothic** setzen die Entwickler Ihnen in der Spielwelt keine Grenzen, außer durch entsprechend starke Monster. Obendrein endet jedes der vier Kapitel, in die die Geschichte unterteilt ist, mit einem nicht zu unterschätzenden Boss-Gegner. Wie in der Einleitung bereits geschildert, stellt das Balancing der Gegner aber stellenweise noch ein Problem dar. Es gibt zum Beispiel in der Savanne Nashörner. Diese riesigen Viecher sehen furchteinflößend aus, fallen allerdings nach zwei oder drei Schlägen einfach um. Im gleichen Gebiet treffen Sie dann auf Riesenameisen, die im Vergleich dazu niedlich aussehen, doch nach einem Biss von so einem Insekt kippt Ihr Held aus den Latschen. Da Sie jedoch jederzeit abspeichern dürfen, sind solche Momente nicht tragisch – die Speicherfunktion sollten Sie entsprechend oft nutzen.

Das Kampfsystem selbst funktioniert denkbar einfach. Mit der F-Taste ziehen Sie Ihre Waffe. Haben Sie ein Schwert in der Hand, schlägt Ihr Recke mit der linken Maustaste zu, die rechte dient dazu, in die Verteidigungsposition zu gehen und so feindliche Angriffe abzuwehren. Pfeil und Bogen sowie Magie spielen sich wie in einem Third-Person-Shooter. Mit einem Fadenkreuz dürfen Sie Gegner anvisieren, die linke Maustaste feuert dann den Pfeil oder den Zauber ab. Spezialangriffe liegen automatisch auf Hotkeys, Tränke weisen Sie den im Inventar verbleibenden Tastenkürzeln zu.

Das Inventar dagegen könnte ein wenig übersichtlicher ausfallen. Ihr Equipment wird mit riesigen Symbolen dargestellt, sodass die Liste der Gegenstände schnell sehr lang erscheint. Die Vergleichsfunktion benötigt anfangs ein wenig Eingewöhnung, da es jede Menge Symbole und Werte gibt, die das Spiel für Sie nebeneinanderstellt. Anhand von grünen Plus- beziehungsweise roten Minuszahlen

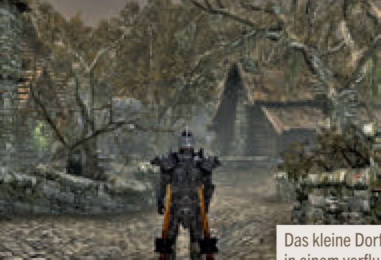


JÄGER | Pfeil und Bogen bieten sowohl Auto-Aim als auch die Möglichkeit, präzise selbst zu zielen.

INTERAKTIV | In vielen Dialogen dürfen Sie sowohl Charakter als auch Kamera steuern.

DIE SPIELWELT

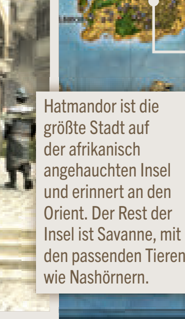
Sie ist riesig groß und abwechslungsreich. Wir stellen Ihnen die Spielwelt von Two Worlds 2 vor.



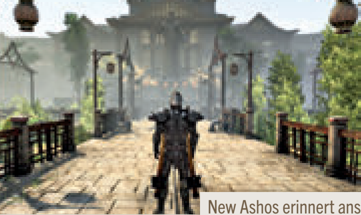
Das kleine Dorf Tir Geal liegt in einem verfluchten Sumpf. Entsprechend düster kommt das Gebiet daher – mit schlechtem Wetter und depressiven Bewohnern.



Tir Geal ist nur ein winziger Punkt auf der Karte. Doch wenn Sie vor Ort auf Zombiejagd gehen, erkennen Sie, dass selbst dieses Fleckchen schon derart groß ist, dass Sie von einem Ende zum anderen etwa fünf Minuten laufen.



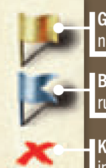
Hatmandor ist die größte Stadt auf der afrikanisch angehauchten Insel und erinnert an den Orient. Der Rest der Insel ist Savanne, mit den passenden Tieren wie Nashörnern.

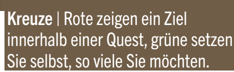


New Ashos erinnert ans antike Japan. Die Stadtwachen sehen aus wie Samurai, die Gebäude und die Flora orientiert sich am klischeehaften Bild dieser genannten Epoche. Der Rest der Insel ist ein düsteres, dämonenbevölkertes Gebiet namens „The Swallows".

ÜBERWÄLTIGENDE ÜBERSICHT

Die Karte von Two Worlds 2 quillt regelrecht über vor Symbolen – teils verliert man den Überblick. Wir zeigen Ihnen, was auf Sie zukommt.





Gelbe Flagge | Sie zeigt Ihnen das nächste Ziel der aktiven Quest.

Blaue Flagge | Eine aktive Markierung, die Sie selbst setzen.

Kreuze | Rote zeigen ein Ziel innerhalb einer Quest, grüne setzen Sie selbst, so viele Sie möchten.

Gelber Pin | Er steht für eine Stadt oder einen größeren Ort.

Dunkelblauer Pin | Hier wartet ein NPC auf Sie.

Hellblauer Pin | Er symbolisiert einen questgebenden NPC.

Kleiner blauer Pin | Hier finden Sie ein bedeutendes Gebäude.

Grüner Pin | Er steht für ein bedeutendes Objekt oder einen Questgegenstand.

Gelbes Dreieck | An dieser Stelle befindet sich ein Teleporter.

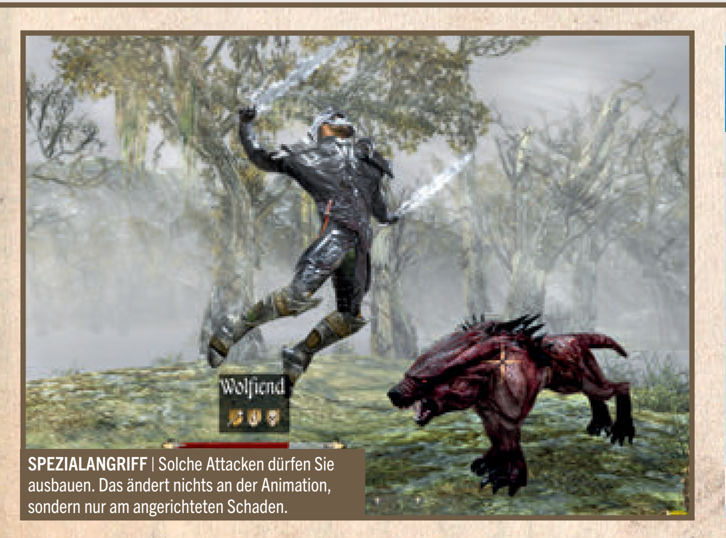
Grauer Pin | An dieser Stelle geht es ab ins Dunkel einer Höhle.

Großer blauer Pin | Hier steht ein Altar/Obelisk, der Ihnen Boni bringt.

erkennen Sie dann jedoch recht unkompliziert, ob Ihr Wunschobjekt besser oder schlechter als der genutzte Gegenstand ist.

Im Inventar haben Sie auch die Möglichkeit, Ihre Waffen in Einzelteile zu zerlegen, um anschließend andere damit und mit speziellen Kristallen zu verbessern. Auch dieses System funktioniert erfreulich einfach und macht Spaß. Da es im späteren Spielverlauf immer schwerer wird, die Lieblingsklinge aufzuwerten, klappt sogar das Balancing sehr gut. Genauso überraschend unterhaltsam erweist sich das Zaubersystem. Das basiert auf Karten, die bestimmen, ob es sich um einen Feuer-, Wind- oder Eiszauber handelt. Dazu kommen Karten, die vorgeben, ob es sich um ein Geschoss handelt, ob dieses von der Wand abprallt, wie lange der Zauber hält und so weiter. So steht Ihrer Fantasie nichts mehr im Wege, denn die Karten lassen sich zu den verrücktesten Sprüchen kombinieren, sogar in mehreren Ebenen (also zum Beispiel Feuer und Eis zusammen in einem Magietrick).

Das alles macht Two Worlds 2 schon zu einem überraschend guten Rollenspiel. Doch Reality Pump hüllt sein Werk auch noch in ein erstklassiges technisches Gewand. Die Lichteffekte beeindrucken immer wieder. Die meisten Texturen sind hübsch detailliert und wirken wunderbar plastisch, ohne die Hardware-Anforderungen ins Extrem zu treiben. Lediglich beim Charakter- und Monsterdesign trifft das Spiel sicher nicht jedermanns Geschmack. Dafür lässt sich Topware bei der Vertonung nicht lumpen. Bis zum letzten NPC hört sich diese sehr gut bis erstklassig an. Dazu kommt, dass die Ladezeiten unglaublich kurz ausfallen. Egal an welchen Punkt der Karte Sie sich teleportieren oder welchen Spielstand Sie laden, innerhalb weniger Sekunden steht Ihr Held wieder bereit. Wenn die Entwickler es also am Ende noch schaffen, die kleinen Macken bis zum Release auszubügeln, die uns bisher noch auffielen, dann gehört der Rollenspielmarkt diesen Winter wohl unweigerlich **Two Worlds 2**. ❑



SPEZIALANGRIFF | Solche Attacken dürfen Sie ausbauen. Das ändert nichts an der Animation, sondern nur am angerichteten Schaden.

„Überraschend gut, bugfrei und technisch beeindruckend"

Sebastian Weber



Als wir **Two Worlds 2** seinerzeit für Ausgabe 01/10 erstmals präsentiert bekamen, sah das Rollenspiel bereits sehr gut aus. Die Ambitionen der Entwickler klangen aber etwas zu hoch gesteckt. Nach über 20 Stunden Spielzeit in der inhaltlich fertigen Spielwelt von **Two Worlds 2** muss ich zugeben: Ich habe mich geirrt. **Two Worlds 2** funktioniert bis in den letzten Winkel, hat so gut wie keine Bugs – und wenn, dann keine schwerwiegenden – und füllt seine Spielwelt derart interessant und abwechslungsreich, dass man gern mal vom Weg abkommt. Wenn die Entwickler nun noch das Balancing verbessern, wie sie es uns versprochen haben, dann steht einer sehr guten Wertung wohl nichts im Weg.

GENRE: Rollenspiel
ENTWICKLER: Reality Pump
ANBIETER: Topware
TERMIN: 9.11.2010

EINDRUCK **SEHR GUT**


NEUHEIT
2010
LEGO
UNIVERSE
MEHRSPIELER ONLINE SPIEL
„Da staunen Sie BAUKLÖTZCHEN: in dieser Welt ist fast alles möglich."
COMPUTERBILD SPIELE 10/2010
WAS IST LEGO® UNIVERSE?
Werde zum echten Helden in diesem Mehrspieler-Online-Spiel und
erlebe mit Tausenden anderer LEGO-Fans spannende Abenteuer im
Universum des Chaos, in dem die Kreativität gerettet werden soll.
SPIELSTART AM 22. OKTOBER 2010
STELLE
... DICH DEM GEGNER
ENTDECKE
... MIT DEINEN FREUNDEN
BAUE
... ALLES, WAS DU DIR VORSTELLST
PREIS: 39.99 €
Erster Monat Spielzeit
inbegriffen
USK ab 6 freigegeben
WIN
MAC
DVD-ROM
SOFTWARE
Internetverbindung erforderlich. Kostenpflichtiges Abonnement erforderlich.
Verschiedene Abonnement-Varianten verfügbar.
LEGO, das LEGO Logo, die Konfiguration der Noppen und die Minifigur sind Marken der LEGO Guppe. © 2010 The LEGO Group.
WB GAMES LOGO: TM & © Warner Bros. Entertainment Inc. (s10).



KRATZBÜRSTIG | Batman eilt zwar heran, um Catwoman zu retten – wehrlos ist die Lady aber nicht.

Batman: Arkham City

Von: Christoph Schuster

Am dunkelsten ist die Nacht vor der Dämmerung. Und Batman verspricht uns: Die Dämmerung bricht an!

Willkommen im Irrenhaus, Batman!" Mit diesen Worten begann 2009 eines der besten und intensivsten Abenteuer des ganzen Spielejahres. Nach dem Überraschungshit **Arkham Asylum** fragen sich Fans und Kritiker natürlich zu Recht, ob die Jungs von Rocksteady Games diesen Paukenschlag noch mal toppen können – und vor allem wie die junge Schmiede das anstellen will. Die Antwort ist denkbar einfach: größer, höher, weiter! Statt einem alten Herrenhaus auf einer Insel stürzen die Londoner diesmal gleich eine halbe Stadt ins Chaos!

Als die Kult-Klapse Arkham nämlich aus allen Nähten zu platzen droht, fasst Ex-Anstaltsleiter und Neu-Bürgermeister Quincy Sharp einen fatalen Entschluss: Er lässt das Gothamer Getto absperren und zu einem gigantischen Freiluftgefängnis umbauen. Ausbrechen ist dank der gnadenlosen Söldnertruppe „Tyger" unmöglich. Innerhalb der Absperrung kümmert sich hingegen niemand um Recht und Ordnung, es herrscht alleine Darwins Gesetz.



KOPFNUSS | Dank neuer Combos kümmert sich Batman um mehrere Gegner zugleich.

NEBENKRIEGSSCHAUPLÄTZE

Diverse Zeitvertreibe wie die Riddler-Rätsel begeisterten in Arkham Asylum die Spieler. Aufgrund des positiven Feedbacks bauen die Entwickler nun weitere Nebenaufgaben ein.



Zuallererst tritt natürlich der Riddler erneut auf den Plan. Wäre ja auch zu schade, einen derart charismatischen und unterhaltsamen Schurken in einer Zelle versauern zu lassen. Sie bekommen dessen Aufgaben aber nicht mehr entspannt per Bildschirmtext serviert, sondern müssen sich die Rätsel erst besorgen. Das geschieht, indem Sie Laufburschen des Riddlers aufspüren und die benötigten Informationen aus diesen herauskitzeln – sei es durch Prügel oder einen angedrohten Freiflug vom nächsten Hausdach. Obendrein befindet sich der brutale Serienmörder Zsasz wieder auf freiem Fuß. Statt zu fliehen, nutzt der Psychopath seine zweite Chance aber dazu, um Sie zu necken. An zahlreichen Apparaten in **Arkham City** ruft der Killer Batman an und inszeniert so ein Katz-und-Maus-Spiel von Telefonzelle zu Telefonzelle. Neue Widersacher gibt es aber natürlich auch – beispielsweise den abgedrehten Calender Man, dessen Antworten sich je nach Tag und Monat, in dem Sie spielen, ändern.

Nun gibt es auf dieser Welt sicherlich kaum einen Ort, an dem sich ein zurechnungsfähiger Mensch weniger hinwünscht, als dieses neu geschaffene Arkham City. Der dunkle Rächer Batman stürzt sich dennoch in diesen Moloch. Nicht etwa aus Übermut, Masochismus oder Wahnsinn – sondern aus Zuneigung zu einem einst geliebten Menschen.

In Arkham City konnte sich nämlich noch keine feste Hackordnung bilden, mehrere Gruppen kämpfen um die Spitze der kriminellen Nahrungskette und einer der Big Player setzt dabei auf reichlich unfeine Mittel. Harvey Dent alias Two-Face plant, ein Exempel zu statuieren und seine Position in der internen Knast-Hierarchie zu festigen, indem er die attraktive Catwoman hinrichten lässt. Das kann der düstere Flattermann natürlich auf keinen Fall zulassen.

Dummerweise feiert in Teil 2 noch ein weiterer Publikumsliebling der **Batman**-Reihe sein Comeback. Als wäre ein Geisteskranker samt Privatarmee nicht schon genug, gibt sich auch der Joker die Ehre. Zwar bekam der Vorzeige-Fiesling im Finale von **Arkham Asylum** ordentlich die grüne Frisur gestutzt, doch schon der erste Trailer zum Nachfolger verriet, dass es ihm den Umständen entsprechend gut geht. Kein Wunder, pflegt den Scherzkeks doch seine nicht weniger durchgeknallte Komplizin Harley Quinn.

Außerdem müsste ihn das Chaos in Gotham ja milde stimmen, scheinen seine Ziele damit doch erreicht. Wir benutzen jedoch bewusst den Konjunktiv, da Joker und der anfangs erwähnte Two-Face ein etwas gestörtes Verhältnis haben. Dies resultiert in gelegentlichen Scharmützeln der beiden Antagonisten, wobei Batman schon mal zwischen die Fronten gerät und deshalb die doppelte Menge Prügelknaben verarzten darf.

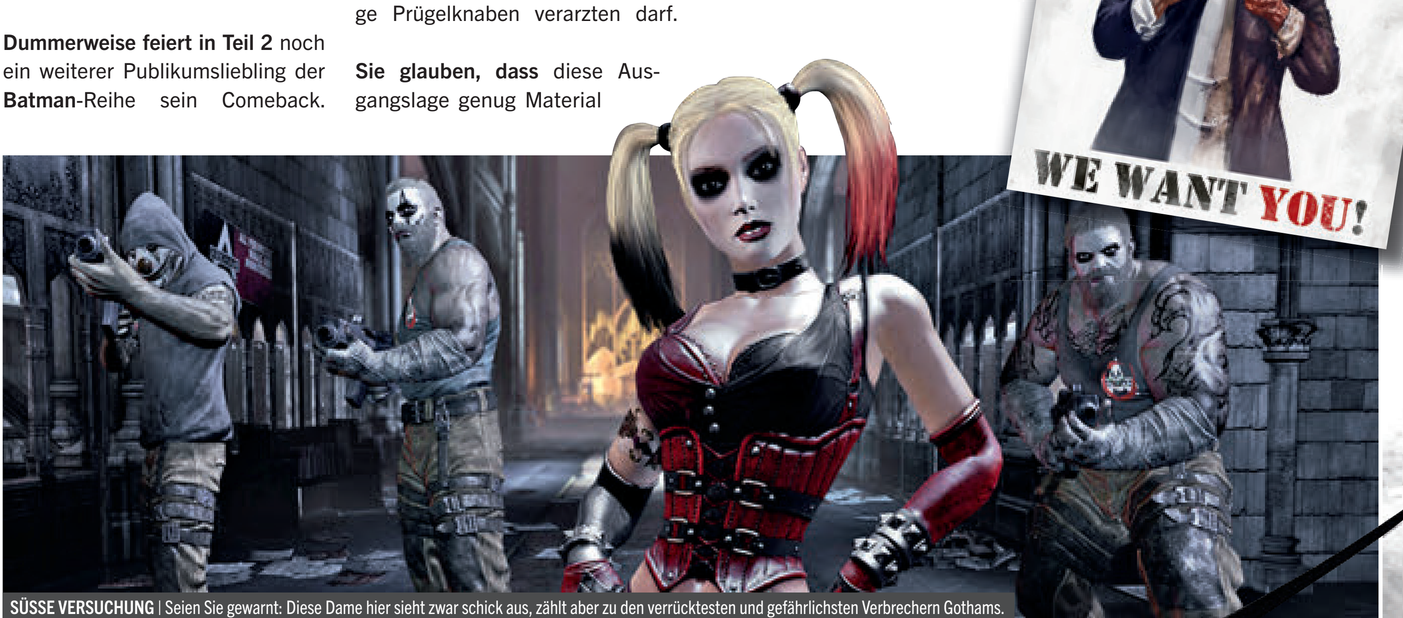
Sie glauben, dass diese Ausgangslage genug Material für eine spannende und wendungsreiche Handlung bietet? Die Entwickler denken da scheinbar anders und würzen ihre sowieso schon schmackhafte **Batman**-Suppe noch mit weiteren interessanten Figuren.

Neben den üblichen Verdächtigen zaubert **Batman: Arkham City** einige echte Kuriositäten aus dem Hut, beispielsweise Hugo Strange. Der glatzköpfige Psychiater dürfte nur echten **Batman**-Fans ein Begriff sein und gibt dementsprechend einen besonders reizvollen Gegner ab – schließlich ahnt kaum jemand, was dieser Typ im Schilde führt. Zu Beginn organisiert er gemeinsam mit Quincy Sharp noch das riesige Stadtgefängnis. Wir vermuten jedoch, dass er nicht lange Handlanger bleibt und alsbald seine eigenen, finsteren Pläne verfolgt.

Mit derlei Spekulationen fahren wir auch direkt fort. Aufgrund diverser Bilder und Artworks gehen wir nämlich davon aus, dass Catwoman der angedachten Exekution durch Two-Face entgeht. Zum Glück, denn Rocksteadys virtuelle Supermieze sieht nicht nur zum Anbeißen gut aus, sondern sorgt obendrein aufgrund ihrer undurchsichtigen Motive für einen weiteren Unsicherheitsfaktor im Plot. Wie entwickelt sich ihre Beziehung zu Batman? Auf welcher Seite steht die Lady und was plant sie? Die Entwickler wollten es noch

UNCLE DENT | Fiesfratze Two-Face versucht, die Macht über Gotham zu erlangen.

WE WANT YOU!



SÜSSE VERSUCHUNG | Seien Sie gewarnt: Diese Dame hier sieht zwar schick aus, zählt aber zu den verrücktesten und gefährlichsten Verbrechern Gothams.

GRUPPENTHERAPIE | In Teil 2 bekommen Sie es mit wesentlich mehr Gegnern zu tun und können deshalb mehrere Angriffe parallel blocken.

Einsamer Wächter

Als dunkler Ritter wacht Batman über den Dächern von Gotham, jederzeit bereit, sich auf den Abschaum herabzustürzen, der die Menschen dort bedroht.

nicht verraten. An Rätsel dürfen Sie sich sowieso gewöhnen, feiert doch auch der ominöse Riddler ein Comeback. Er spielte bereits in **Arkham Asylum** eine Rolle, trat jedoch nie selbst in Aktion, was sich diesmal ändern soll. Obendrein halten Sie weitere Gegner wie Viktor Zsasz und der Calender Man in umfangreichen Nebenquests auf Trab.

Sie sehen schon: Egal wohin man blickt, der Fledermaus will jeder ans Leder. Um dem gesteigerten Gegneraufkommen Paroli zu bieten, hat Batman selbstverständlich seine bekannten Gadgets im Gepäck: Enterhaken, Batarang, Explosivgel und Frequenz-Scanner. Neu hinzu kommen Rauchbomben, die Verwirrung stiften und Ihnen so die Flucht ermöglichen.

Unsere liebste Neuerung ist aber der Power Dive: Um unvorsichtige Gangster zu überraschen, stürzt sich Batman kopfüber von hohen Gebäuden. Durch den heftigen Einschlag gehen alle Gegner im Umkreis sofort zu Boden. Zudem erfuhr der Bat-Haken einige Modifikationen, sodass sich der maskierte Held in einer flüssigen Bewegung an erhöhte Punkte hochkatapultieren und sofort in den Gleitflug übergehen kann.

Damit derlei Fluchttaktiken nicht zur Dauerangelegenheit werden, brachten die Entwickler ihrem Schützling auch ein paar neue Nahkampf-Manöver bei. So lassen sich in **Arkham City** neuerdings Konter gegen mehrere Angreifer gleichzeitig ausführen. Zudem soll Batman seine Gadgets besser in die Combos integrieren. Eine sinnvolle Erweiterung der bekannten Move-Palette, schließlich stürzen sich in Teil 2 schon mal 40 Gegner auf einmal auf die Fledermaus.

INTERVIEW MIT SEFTON HILL

„... wir fühlen uns wie Kinder im Süßwarenladen ...“

Sefton Hill, Game Direktor von **Arkham City** bei Rockstead Studios.

PC Games: In **Arkham Asylum** gab es bereits einen Hinweis auf Teil 2, Quincy Sharps geheimen Raum. War das nur als Easteregg geplant oder habt ihr damals tatsächlich bereits über einen Nachfolger nachgedacht?
Hill: Wir haben von Anfang an geplant, ein Sequel zu machen, und wir hatten eine Menge Ideen. Ich meine, es ist nicht nur Quincy Sharp, sondern es gibt eine Menge Dinge, die einen zweiten Teil andeuten. Und in **Arkham City** gibt es wiederum viele Dinge, die ein neues Licht auf die Ereignisse aus **Arkham Asylum** werfen.

PC Games: Das Kampfsystem soll nun komplexer sein. Was genau habt ihr verändert?
Hill: Unser Fokus lag in Teil 1 darauf, dass du den Controller in die Hand nimmst und wirklich Batman bist. Neu ist nun, dass du mehrere Feinde gleichzeitig blocken kannst – und innerhalb der Freeflow-Combos lassen sich Gadgets besser einsetzen. Wir haben jetzt doppelt so viele Moves wie im ersten Spiel.

PC Games: In **Arkham City** warten bekannte Gesichter, aber auch unbekannte. Wie entscheidet ihr, wer es ins Spiel schafft?
Hill: Etwas, was das **Batman**-Universum so besonders macht, ist die gigantische Anzahl an Figuren. Ganz ehrlich, wir fühlen uns wie Kinder im Süßwarenladen, die einfach überall zugreifen dürfen. Wir wollen Geschichten schaffen, die von den Charakteren angetrieben werden. Wir wählten also Figuren aus, die sowohl Batman als auch den Spieler an ihre Grenzen bringen. Und gerade die unbekannten Gesichter sind oft diejenigen, die Batman auf die interessanteste Art herausfordern.

GEIER STURZFLUG | Mit dem Power Dive schaltet die Fledermaus auf spektakuläre Weise mehrere ahnungslose Schurken auf einen Schlag aus.

DETEKTIV | Die neue Detektivsicht legt den Fokus noch stärker auf forensische Elemente: Batman ist nicht nur Superheld, sondern auch intelligenter Ermittler.

ABFLUG | Mit seinem modifizierten Bat-Haken und den neuen Rauchbomben entkommt der maskierte Flattermann auch brenzligsten Situationen. Kugelsicher ist dieser Held nämlich nicht.

Neben den bemerkenswert flüssigen Animationen trumpfte **Batman: Arkham Asylum** auch in anderen Bereichen der Präsentation auf. Abgefahrenes Charakterdesign, düstere Levels, tolle Effekte – die Entwickler verpassten ihrem Batman von Beginn an eine eigene Note und führen dies in **Arkham City** zielstrebig fort. Deshalb soll auch der mächtige Detektivmodus verändert werden. Per Knopfdruck verwandelte sich die hübsche Grafik in Teil 1 in eine bläuliche Röntgensicht, dank der Sie Geheimnisse und Feinde schneller ausfindig machten. Praktisch, aber so nützlich, dass manche Spieler diesen Bluescreen gar nicht mehr abschalten wollten. In **Arkham City** soll der Detektivmodus deshalb eher an Augmented Reality erinnern, also die gezeigte Realität um Hinweise erweitern. Dazu gehören beispielsweise herumliegende Beweisstücke, die Batman untersuchen kann.

Unsere erste Analyse neigt sich damit dem Ende zu. Welche Schlüsse wir aus unseren Ermittlungen ziehen? Noch bleiben einige Abschnitte dieser spannenden Angelegenheit im Dunkeln. Falls Rocksteady jedoch Wort hält und an die Leistungen des Vorgängers anknüpfen kann, erwartet uns hier nicht nur das perfekte Verbrechen, sondern auch der Weltklasse-Detektiv, um es zu lösen! ❑

„Locker auf Augenhöhe mit dem großartigen Kinohit The Dark Kight!“

Christoph Schuster



Batman: Arkham Asylum entpuppte sich nach anfänglichen Zweifeln – „Ist doch nur ein Lizenzspiel, das kann gar nicht sooo gut sein!“ – als richtig undankbare Aufgabe für jeden Kritiker. Schließlich gab es kaum Konkretes zu kritisieren. Klar gefiel das Ganze nicht jedem, die Geschmäcker sind eben verschieden. Rein objektiv ließ sich diesem Titel aber kaum etwas anlasten. Umso schwerer haben es die Jungs von Rocksteady im Fall der Fortsetzung, denn sie müssen erneut ein quasi perfektes Spiel erschaffen und dabei gleichzeitig auf das Erlebte des Vorgängers noch einen draufsetzen. Daran sind schon erfahrenere Studios gescheitert, siehe etwa **Bioshock 2**. Dennoch bin ich zuversichtlich, denn das **Batman**-Universum ist derart reich an interessanten Geschichten und Figuren und die Entwickler hängen mit so viel Herzblut an ihrem Projekt, das kann eigentlich nur gut werden.

GENRE: Action-Adventure
ENTWICKLER: Rocksteady Studios
ANBIETER: Warner Bros. Interactive
TERMIN: 4. Quartal 2011

EINDRUCK **ÜBERRAGEND**

PC Games: Beschreibt doch mal die Beziehung zwischen Batman und Catwoman! Läuft da was?
Hill: (lacht) Lass es uns so ausdrücken: Immer wenn Catwoman und Batman zusammen auftauchen, kommt es zu Spannungen.

PC Games: Arkham City scheint sogar noch finsterer zu werden als **Arkham Asylum** – ist das beabsichtigt?
Hill: Es war viel mehr eine bewusste Entscheidung, sich mit den verschiedenen Aspekten der Persönlichkeit Batmans zu beschäftigen. Es geht um das, was Batman zu dem gemacht hat, was er ist. Viele dieser Dinge sind eben sehr düstere psychologische Elemente und das hat diesem Spiel dann seinen sehr düsteren Ton gegeben.

PC Games: Was ist schwerer: als neues Studio einen solchen Überraschungshit abzuliefern oder jetzt die immensen Erwartungen zu erfüllen?
Hill: Das ist wirklich eine gute Frage. Als wir **Arkham Asylum** machten, hatten wir die Chance, die Leute zu überraschen. Obwohl es heute ziemlichen Erfolgsdruck gibt, ist es am wichtigsten, dass wir selbst absolut motiviert sind. Da können wir gar nicht zu sehr an die Erwartungen denken, das würde uns wahnsinnig machen. (lacht)

BATMAN & ROBIN? MEHRSPIELERGERÜCHTE

Die Gerüchteküche brodelt: Bietet Arkham City auch Mehrspieler-Abenteuer?

Die Lage erweist sich als dezent konfus. Die Entwickler kündigten einen Mehrspielermodus für **Batman: Arkham City** an und die Nachricht verbreitete sich wie ein Lauffeuer über sämtliche News-Seiten im Internet. Als wir im Interview aber schließlich nachhakten, welche Modi und Charaktere denn geplant seien, griff der beteiligte Vertreter des Publishers plötzlich ins Gespräch ein: Man habe nichts bestätigt und wir sollen dazu bitte keine weiteren Fragen stellen. Aha.
Dennoch gehen wir fest davon aus, dass das neue Abenteuer des Flattermanns einen Mehrspielermodus, vermutlich kooperativer Natur, bieten wird. Bleibt unter anderem die Frage, welche Figuren sich neben Batman die Heldensporen verdienen. Catwoman scheint aufgrund der Haupthandlung sicher, Robin oder auch weniger bekannte Charaktere wie Nightwing wären Kandidaten. Was die Modi angeht, tippen wir zumindest auf Herausforderungsräume ähnlich denen in **Arkham Asylum**.

SCHWARZES SCHAF | In Rom unauffällig zu bleiben, ist für Ezio schwierig, da ihn dort jeder kennt.

Assassin's Creed: Brotherhood



Von: Sebastian Weber

Endlich: Wir durften den Einzelspielerpart ausprobieren und sind restlos begeistert!

Inzwischen wissen wir es ganz sicher: Die PC-Fassung von Ezio Auditore da Firenzes neuem Abenteuer verschiebt sich auf das erste Quartal 2011, während die Konsolenversionen bereits Mitte November erscheinen. Auf Nachfrage gibt Publisher Ubisoft als Grund an, dass die Optimierung für die grauen Rechenkisten mehr Arbeit und Sorgfalt erfordert. Wir wollen es ihnen glauben, immerhin waren die ersten beiden Teile der **Assassin's Creed**-Reihe hervorragend umgesetzt. Was **Brotherhood** taugt, durften wir im September in einer ausgiebigen Anspiel-Session in Düsseldorf selbst erfahren.

Assassin's Creed Brotherhood setzt direkt dort an, wo der Vorgänger auf mysteriöse Weise endete. Ezio steht noch in der Gruft, in der er Minervas seltsame Botschaft vernahm. Als er von dort verschwindet, trifft er auf seinen Onkel, mit dem er zur Familienvilla in Monteriggioni aufbricht. Dort nimmt das Unglück seinen Lauf: Cesare Borgia, der Sohn von Rodrigo Borgia (Endgegner aus **Assassin's Creed 2** und zu Ezios Zeit Papst), greift Monteriggioni an. Im Verlauf des Kampfes ermordet Cesare Ezios Onkel. Das ist der Grund dafür, dass der Assassine nach Rom aufbricht, um dem Treiben der Borgias ein für alle Mal ein Ende zu bereiten. Desmond dagegen – der andere Hauptcharakter der Reihe – befindet sich in der Gegenwart auf der Flucht und landet ebenfalls in Monteriggioni. In der Villa Auditore finden er und seine Begleiter Unterschlupf.



HOCH ZU ROSS | Pferde dienen nun auch innerhalb von Städten als Fortbewegungsmittel. Außerdem darf auf ihrem Rücken gekämpft und gemeuchelt werden. Die Steuerung fällt aber etwas hakelig aus.



AUS DER LUFT | Ob da Vincis Flugmaschine wieder mit von der Partie ist, verrät Ubisoft nicht. Jedoch versprechen die Entwickler, dass Sie allerlei andere Erfindungen des Genies erwarten.

CESARE BORGIA

Cesare Borgia stellt eine echte Gefahr für Ezio dar. Der Sohn Rodrigo Borgias (auch bekannt als Papst Alexander VI.) befehligt zum einen die päpstliche Armee und hat so jede Menge Männer unter seinem Kommando. Zum anderen bringt er Leonardo da Vinci dazu, Schusswaffen für die Soldaten und verheerende Kriegsmaschinen zu entwickeln. Diese zu zerstören und die Borgias aufzuhalten, wird zu Ezios ganz persönlicher Mission, nachdem diese seine Familienvilla zerstört und seinen Onkel getötet haben.



EZIOS NEMESIS | Cesare Borgia steht auf Ezios Abschussliste ganz oben. Jedoch kommen Sie an dieses Ziel nur schwer heran, da der Kerl über jede Menge Truppen verfügt.

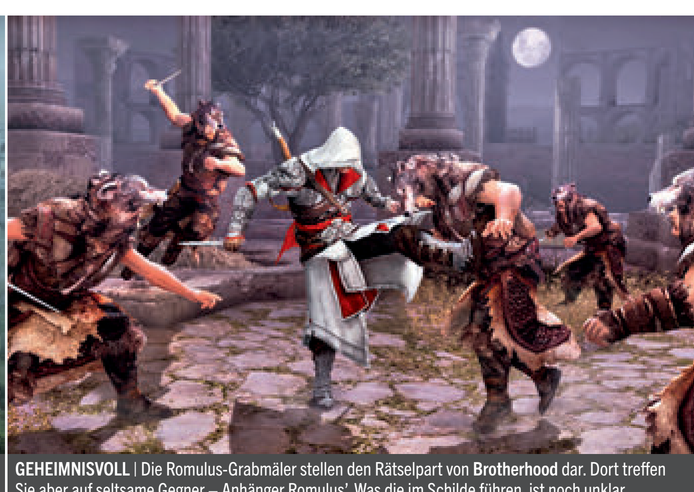
Doch zurück zu Ezio. Dieser erreicht Rom, mit dem festen Ziel, sich an Cesare Borgia zu rächen. Doch das ist leichter gedacht als getan. Der Grund: Borgias Männer verfügen über deutlich bessere Ausrüstung als die Gegner im Vorgängerspiel. Die Wachen in Rom nutzen nun auch Schusswaffen und Armbrüste und patrouillieren damit nicht mehr nur auf den Dächern, sondern auch in den Straßen der Stadt. Deshalb haben die Entwickler auch das Kampfsystem überarbeitet und belohnen Sie jetzt dafür, wenn Sie aggressiv vorgehen. Sobald Sie nämlich einige erfolgreiche Angriffe und Konter gelandet haben, verfällt Ezio in eine Art Rage, sodass er teilweise mit nur einem Schwertstreich Gegner ins Jenseits befördert. Dabei fügen sich die Kampfanimationen zu einer überaus flüssigen Choreografie zusammen, die Ihnen innerhalb weniger Sekunden das Gefühl vermittelt, ein Meister-Assassine zu sein. Damit Sie die Angriffe und Konter aufeinander abstimmen können, hilft Ihnen das Spiel ein wenig. Die bekannten Lebensenergie-Rauten, die über den Köpfen Ihrer Kontrahenten prangen, beginnen zu blinken, sobald ein Scherge auf Sie losgehen will, damit Sie dann blitzschnell in die Defensive gehen können. Nach dem erfolgreichen Konter geht Ezio sogleich ohne Stocken in einen Angriff über, wenn Sie die entsprechende Taste drücken.

Sollten Sie jedoch in die Situation geraten, dass Sie einer Übermacht gegenüberstehen, dann haben Sie später die Möglichkeit, andere Assassinen zu Hilfe zu rufen. Ezio baut im Verlauf der Geschichte eine Gilde in Rom auf, in der er maximal zwölf angehende Meuchelmörder um sich schart. Die Jungs stehen Ihnen auf Knopfdruck zur Seite und beseitigen den einen oder anderen Widersacher. Allerdings sind Sie auch für deren Ausbildung zuständig, was eine taktische Komponente bringt: Damit Ihre Assassinen bessere Waffen und Rüstung bekommen, schicken Sie die Kerle auf Missionen in ganz Europa, für die jeder einzelne Erfahrungspunkte bekommt. Diese investieren Sie dann wiederum in neue Fähigkeiten. Der Erfolg der Jobs hängt davon ab, wie erfahren ein Assassine ist, sodass Sie durchaus auch mal mehrere Jungs losschicken müssen, wenn Sie keinen Ihrer Schützlinge im Einsatz verlieren wollen. Die Missionen dauern jeweils eine vorgegebene Zeit – etwa acht oder zehn Minuten –, in der Sie diejenigen, die Sie weggeschickt haben, in Rom nicht mehr zu Hilfe rufen können. Außerdem dürfen Sie Ihre Assassinen nicht beliebig oft anfordern. Sobald die Typen Ihnen unter die Arme gegriffen haben, läuft erst ein Timer ab, bevor Sie sie erneut einsetzen können. Die Befürchtung, dass die zusätzlichen Assassinen das Balancing gefährden und das Spiel zu einfach machen könnten, war also unbegründet. Ganz im Gegenteil: Während unserer Anspielzeit gingen wir tatsächlich vorsichtiger vor als in den Vorgängerspielen. Wir spähten die jeweilige Situation eine Zeit lang aus, beobachteten, wo Wachen patrouillieren und so weiter, um dann die Unterstützung sinnvoll einzusetzen, sei es als Ablenkung oder um uns das Leben im Kampf einfacher zu machen.

Ein weiterer wichtiger Faktor in Brotherhood ist der Einfluss Ezios auf Rom. Zu Beginn leidet die Bevölkerung unter der Unterdrückung durch die Borgias. Sie haben deshalb die Aufgabe, deren Einfluss zu zu schwächen und die Stadt wieder aufzubauen. Dazu zerstören Sie nach und nach Wachtürme der Bor-



ENTMACHTUNG | Die Wachtürme der Borgias halten die Bevölkerung ruhig. Erst wenn Sie diese zerstören, helfen Passanten Ihnen und Sie dürfen die Geschäfte Roms wieder aufbauen.



GEHEIMNISVOLL | Die Romulus-Grabmäler stellen den Rätselpart von **Brotherhood** dar. Dort treffen Sie aber auf seltsame Gegner – Anhänger Romulus'. Was die im Schilde führen, ist noch unklar.

ASSASSINEN-BRUDERSCHAFT

Im späteren Spielverlauf befehligt Ezio andere Assassinen (maximal zwölf), die Sie jederzeit zu Hilfe holen dürfen. Maximal drei Mal haben Sie die Möglichkeit, die Jungs zu rufen, dann lädt sich die Fähigkeit wieder auf. Das bringt eine taktische Komponente in den Spielverlauf, da Sie so viel mehr Möglichkeiten haben, Ihre Opfer aus dem Weg zu räumen. Außerdem bilden Sie die Assassinen aus, indem Sie diese auf Missionen in ganz Europa schicken, für welche die Kerle Erfahrungspunkte verdienen. Meuchler, die jedoch gerade unterwegs sind, stehen Ihnen für eine bestimmte Zeit nicht als Hilfe zur Verfügung. Auch hier ist also Taktik gefordert.



PRAKTISCH | Per Knopfdruck eilen andere Assassinen herbei und greifen Ezio unter die Arme. Ihre Schützlinge können aber auch sterben.

gias, die jeweils einen Distrikt Roms kontrollieren. Diese sind auf der Karte im Spiel verzeichnet, werden aber gut bewacht. Deshalb stehen Ihnen verschiedene Möglichkeiten offen: Entweder Sie greifen einfach frontal an und schnetzeln sich bis zum Turm durch. Oder Sie schleichen behutsam durch das Areal – schwierig, aber machbar. Oder Sie machen das, was Ezio am besten kann: Jeder Wachturm hat einen Hauptmann, der die Soldaten dort befehligt; wenn Sie den armen Tropf meucheln, geht die Motivation der restlichen Militärs in dem Gebiet dermaßen in den Keller, dass Sie leichtes Spiel haben. Doch egal wie Sie es machen, am Ende kraxeln Sie zur Spitze des Turms und setzen diesen in Brand – das Zeichen für die Bevölkerung, dass die Borgias in dem jeweiligen Distrikt keine Macht mehr haben.

Dadurch schalten Sie zum einen weitere Plätze in Ihrer Assassinen-Gilde frei, eröffnen sich aber zum anderen auch die Möglichkeit, geschlossene Geschäfte im jeweiligen Gebiet wiederzueröffnen, zum Beispiel Schmieden oder Ställe. Hier greift ein ähnliches System wie in der Villa im Vorgänger, denn darüber verdienen Sie sich den nötigen Schotter, um Ezio neues Equipment zu besorgen. Neben diesen Geschäften bauen Sie für Ezio aber auch ein Schnellreisesystem auf. Diese Punkte erinnern optisch etwas an Eingänge in die Kanalisation und bringen Sie blitzschnell von einem Ende Roms zum anderen. Da die Metropole wie von den Entwicklern versprochen tatsächlich immens groß ausfällt, sollten Sie diese Hilfestellung nicht außer Acht lassen, auch wenn Sie mit den Schnellreisepunkten keine Kohle verdienen.

Zu guter Letzt dürfen Sie in Rom auch Sehenswürdigkeiten wie das Kolosseum kaufen, wodurch Sie die Bevölkerung auf Ihre Seite holen und der Wert Roms steigt, was sich wiederum auf Ihr Einkommen auswirkt. Passanten helfen Ihnen dann zum Beispiel, wenn Sie von Wachen verfolgt werden. Ob beim Wiederaufbau Roms allerdings das Balancing besser funktioniert als bei der Villa in **Assassin's Creed 2**, können wir noch nicht sagen. Versprochen haben es uns die Entwickler aber.

Ebenfalls wieder mit von der Partie sind die versteckten Grabmäler. In **Assassin's Creed 2** fanden Sie Siegel, mit denen Sie am Ende an die Rüstung Altairs gelangten. In **Brotherhood** durchstöbern Sie sogenannte Romulus-Gräber (in der römischen Mythologie einer der Gründer Roms). Was Sie schließlich mit den Schlüsseln anfangen, die Sie in den Grabmälern finden, wissen wir nicht. Jedoch erweisen sich die Gruften beim Anspielen als deutlich abwechslungsreicher und schwerer zu bestehen als im Vorgänger. Sie sind jetzt verzweigter, sodass man den Weg nicht blind findet. Die Rätseleinlagen (hauptsächlich **Tomb Raider**-ähnliche „Wie komme ich von A nach B"-Rätsel) fallen kniffliger aus und es wird diesmal auch gekämpft, da ein Kult zu Ehren von Romulus Sie aufhalten möchte. Diese Kerle stellen für Ezio zwar keine große Bedrohung dar, da sie schlecht bewaffnet auf ihn losgehen, doch sie treten in Dutzenden auf. So besteht die Gefahr, dass man von den Kerlen von irgendeiner der vielen Plattformen geschubst wird, die für die Kletterrätsel nötig sind. Aber nicht nur die Grabmäler fallen spannender aus, dieser Faktor ist für das gesamte Spiel bezeichnend: **Brotherhood** wird abwechslungsreicher dank der vielen Neuerungen, die allesamt sinnvoll und gut umgesetzt sind. Ezios zweites Abenteuer dürfte deshalb der beste Teil der Reihe werden. ❏



GEHEIMNIS | Zu Details über die Story von **Brotherhood** halten sich die Entwickler noch immer bedeckt. Ihre Hauptopfer scheinen aber aus Cesare Borgias Reihen zu stammen.

„Nach dem Anspielen behaupte ich: der bisher beste Teil der Reihe!"

Sebastian Weber



Ich war mir lange nicht sicher, ob die Änderungen, etwa die Assassinen-Gilde, der Reihe wirklich guttun oder eher das Balancing und das Spielgefühl zunichte machen würden. Doch nun, da ich knapp vier Stunden spielen durfte, bin ich mir sicher: **Brotherhood** ist mindestens so gut wie seine Vorgänger, wenn nicht sogar besser. Die Änderungen, die Ubisoft vornimmt, fügen sich wunderbar ins Spielgeschehen ein. Und gerade das neue Kampfsystem geht dermaßen flott von der Hand, dass man sich nun auf die nächste Auseinandersetzung freut. Vorbei sind nämlich endlich die Zeiten des dümmlichen Abwartens und Konterns. Ezios neues Abenteuer hat für mich das Zeug zum besten Teil der Reihe. Freuen Sie sich drauf!

GENRE: Action
ENTWICKLER: Ubisoft Montreal/Annecy
ANBIETER: Ubisoft
TERMIN: 1. Quartal 2011

EINDRUCK **ÜBERRAGEND**



Parrot
AR.Drone
THE FLYING VIDEO GAME
iPhone®/iPod® CONTROL
2 CAMERAS on board
MEMBER Wi Fi ALLIANCE
WI-FI system
Wi-Fi is a trademark of the Wi-Fi Alliance. The Wi-Fi Alliance Member Logo is a logo of the Wi-Fi Alliance. Apple is not responsible for the operation of this device or its compliance with safety and regulatory standards. iPhone® and iPod® are trademarks of Apple Inc., registered in the U.S. and other countries. All Parrot trademark and logo are Parrot property. Photo non contractuelle. Parrot SA. RSC 394149496
★ BETC EURO RSCG
ardrone.com
Erhältlich bei
SATURN



AUGENSCHMAUS | Die Fahrzeugmodelle sehen klasse aus. Allerdings fehlt jegliche Tuning-Option.

Need for Speed: Hot Pursuit



Von: Sebastian Stange/ Toni Opl

Ein frischer Wind weht durch EAs altehrwürdige Rennspielreihe. Und er hat einen Namen: Burnout!

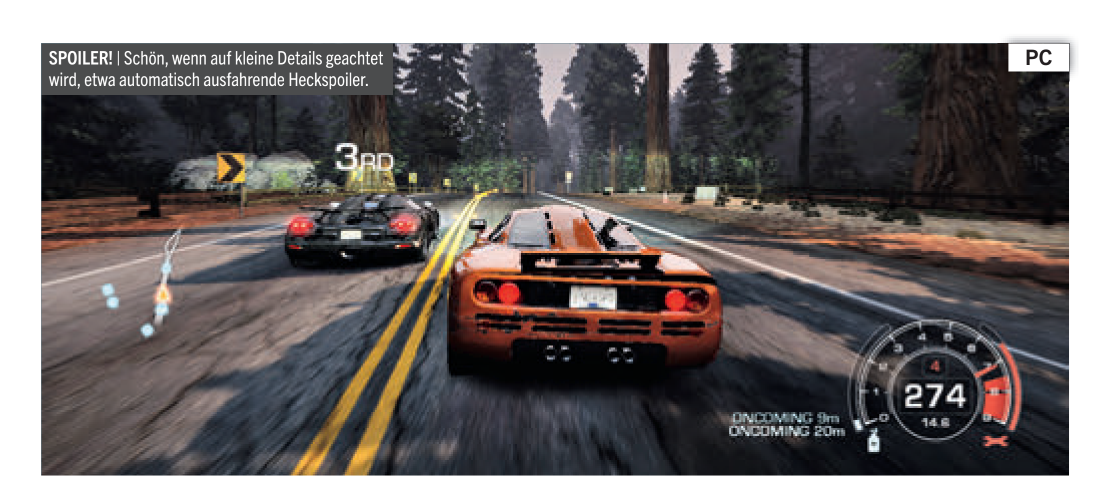
Eine Nitro-Leiste, absolut wahnwitzige Geschwindigkeiten, spektakulär inszenierte Ramm-Attacken und ein permanent vernetztes Spielerlebnis – im neuen **Need for Speed** merkt man an jeder Ecke, dass diesmal die **Burnout**-Entwickler Criterion Games am Werk sind. Electronic Arts hat uns eine spielbare Version des Rennspiels zukommen lassen, die zwar nicht alle, aber bereits eine ganze Menge der endgültigen Features von **Hot Pursuit** beinhaltet. So konnten wir nicht nur in zwölf der insgesamt über 100 Renn-Events des Karriere-Modus ausgiebig die Reifen quietschen lassen, sondern auch einen genaueren Blick auf die Online-Konnektivität des Titels werfen. „Autolog" nennt Criterion diese Vernetzung, mit der Ihnen immer und überall im Spiel die Leistungen und Erfolge Ihrer Online-Freunde unter die Nase gerieben und – darauf basierend – bestimmte Rennen vorgeschlagen werden.

Jede Ihrer Aktionen in Need for Speed: Hot Pursuit wird auf einem EA-Server dokumentiert und verglichen. Sie haben eine neue Bestzeit hingelegt? Ihre Kumpels wissen sofort Bescheid! „xtrEmErac0r0815" hat soeben ein Rennen in seiner Raser-Karriere gewonnen und Ihre Zeit unterboten? Sie sind sofort im Bilde und können mit einem Tastendruck in eben jenes Renn-Event starten und versuchen, es besser zu machen. Unter dem Menüpunkt „Autolog Recommends" werden Ihnen, basierend auf Ihrer Spielweise, Events und sogar Freunde vorgeschlagen. Überdies bietet Autolog eine Pinnwand für Mitteilungen von Ihren Freunden, eine Foto-Sektion, in der Sie aus dem pausierten oder laufenden Spiel heraus geknipste Screenshots veröffentlichen und kommentieren können, sowie einen News-Feed mit den neuesten Informationen zu **Hot Pursuit** – direkt von den Entwicklern.

Darüber hinaus gibt es selbstverständlich auch die Möglichkeit, echte Online-Rennen mit anderen Spielern auszutragen. Wie in **Burnout: Paradise** sollen dabei On- und Offline-Spielerfahrung nahtlos in-

SCREEN-INFO

EA stellte uns für diesen Artikel eine fast finale Vorschau-Version von **Hot Pursuit** zur Verfügung. Davon durften wir Bilder machen, die allerdings von den Entwicklern freigegeben werden mussten. Diese erwiesen sich als sehr anspruchsvoll und segneten lediglich sechs Bilder ab. Zu wenige. Verzeihen Sie uns also, dass wir den Rest mit (ebenfalls selbst gemachten) Screenshots der PS3-Vorschau-Fassung (siehe Markierungen) aufgefüllt haben.



SPOILER! | Schön, wenn auf kleine Details geachtet wird, etwa automatisch ausfahrende Heckspoiler.

SO SPIELT ES SICH!

PC

Für gute Aktionen hagelt es Kopfgeld, die Punkte-Währung im Spiel.

Im Rückspiegel werden Cops und Raser farblich hervorgehoben.

Die Cops haben eine Straßensperre angefordert. Es gibt darin stets nur eine kleine Lücke, die Sie erwischen müssen.

Der hellblaue Balken zeigt Ihren Nitro-Vorrat an. Er wird durch riskante Manöver (Beinahe-Crashs, Drifts, etc.) gefüllt. Der rote Balken rechts zeigt Ihre Gesundheit. Sinkt diese auf null, ist das Rennen vorbei.

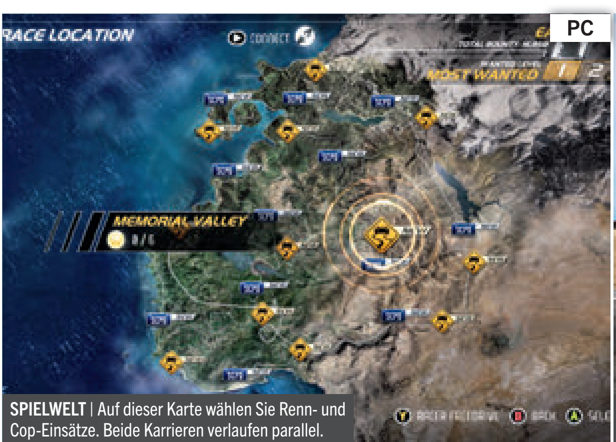
Eine Minimap sorgt für Überblick. Darunter sehen Sie, wie viele Waffen Sie noch haben und welche davon gerade einsatzbereit sind.

einander übergehen. Leider war diese Option in unserer Vorschau-Version noch deaktiviert, sodass wir die tatsächlichen Features und die Online-Performance erst anhand der finalen Version klären können.

Im Karriere-Modus klemmen Sie sich sowohl als Gesetzeshüter wie auch als notorischer Dauerraser hinters Steuer der edelsten Sportkarossen dieses Planeten. Lamborghini Reventon, Koenigsegg CCX oder Bugatti Veyron – teurer und exotischer geht's kaum. Doch bevor Sie diese kraftstrotzenden PS-Monster zähmen dürfen, müssen Sie zunächst reichlich Kopfgeld verdienen und dadurch im Dienstgrad (Cop) und im Fahndungsstatus (Raser) aufsteigen. Dabei gilt es, jeweils 20 Levels zu durchlaufen. Parallel dazu erhalten Sie Zugang zu neuen Rennen, besseren Wagen und Waffen-Upgrades.

Nagelbretter, Straßensperren, Radarstörer, elektromagnetischer Impuls (EMP) – die Gadgets, mit denen Sie Bleifuß-Fahrern oder anhänglichen Highway-Patrouillen das Leben schwer machen, sind vielfältig. Darüber hinaus verfügen alle Vehikel über einen Turbolader, der sich durch eine riskante Fahrweise auflädt. Aufseiten der Raser funktioniert das wie im letzten **Burnout**: auf der falschen Straßenseite fahren, knapp Unfällen entgehen und driften, bis der Arzt kommt. Als Uniformierter zählen nur hohes Tempo und waghalsige Drifts. Gelingt es Ihnen, eine Polizeikarre zu schrotten oder einen Raser zu stellen, wird die Turbo-Leiste auf einen Schlag komplett gefüllt.

Schauplatz der rüden Rasereien ist der fiktive Landstrich Seacrest County, für den sich die Entwickler vom Westen Kaliforniens inspirieren ließen. Hier finden sich Wüstenregionen, verschlungene Bergpässe, dicht bewachsene Waldgebiete und malerische Küsten-Highways. Die Grafik ist jedoch nicht nur detail- und abwechslungsreich, sondern auch richtig flüssig. Zwar bot das Grafik-Optionsmenü unserer Vorab-Version nur minimale Einstellungsmöglichkeiten – die Action verlief aber sehr flott und effektreich. Allem Anschein nach ist die Framerate auf 60 Bilder pro Sekunde begrenzt. Die Strecken wirken für unseren Geschmack etwas detailarm, dafür sind die Fahrzeuge ein wahrer Augenschmaus – typisch für die **Need for Speed**-Serie. Auf Hochglanz poliert und ins rechte Licht gerückt, schreien die Luxus-Schlitten schon im Auswahlmenü danach, endlich mit maximaler Drehzahl über den Asphalt gescheucht zu werden. Und das machte uns auch beim zwanzigsten Durchgang immer noch Spaß. Criterions Frischzellenkur scheint der Rennspielserie also wirklich gut zu tun! ❑



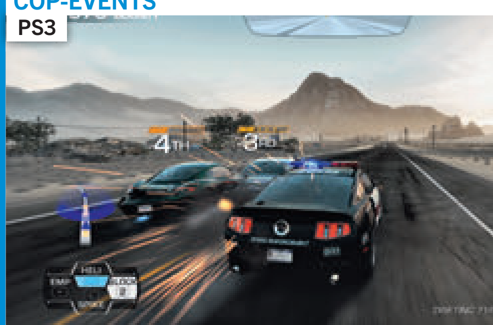
SPIELWELT | Auf dieser Karte wählen Sie Renn- und Cop-Einsätze. Beide Karrieren verlaufen parallel.



EINSTIEG | Anfangs fahren Sie normale Sportwagen, später wahre Supercars.

SPIELVARIANTEN

COP-EVENTS



Hot Pursuit
Sie müssen möglichst alle Raser zur Strecke bringen, bevor das Ziel erreicht ist. Sie nutzen Waffen und Ramm-Attacken, bis die Temposünder einen Totalschaden erleiden.



Interceptor
Hier jagen Sie als Elite-Einheit nur einen einzigen Raser. Der folgt allerdings keiner festen Route, sondern biegt auch spontan ab oder verwirrt Sie mit Abkürzungen oder 180°-Wenden.



Rapid Response
Notruf in Seacrest County. Sie rasen innerhalb eines knappen Zeitlimits zum Einsatzort. Doch Vorsicht! Schäden am Fahrzeug werden mit Strafsekunden geahndet. Knifflig!

UNSER EINDRUCK

Die Jagd auf Raser – egal ob einer oder mehrere – in hochgezüchteten Supersportwagen ist ein großer Spaß. Die coolen Waffen, der mitreißende Funkverkehr … das macht Laune. Allerdings sind die Events, bei denen Sie nur auf einen Übeltäter Jagd machen, für unseren Geschmack noch nicht ganz ausgereift. Die Kamera-Fahrten bei EMP- oder Nagelbrett-Treffern verhindern immer wieder, dass Sie etwa nach einem EMP-Treffer mit einer Ramm-Attacke nachsetzen können, weil Ihr Wagen während der Kamerafahrt automatisch weiterfährt. Obendrein spielen sich die Solo-Zeitrennen aufgrund der eher simplen Fahrphysik und wenigen Möglichkeiten, Boost zu ernten, etwas unspektakulär.

RASER-EVENTS



Highway Battle
Hier kämpfen Sie an zwei Fronten. Sie müssen sich gegen fünf wehrhafte Konkurrenten durchsetzen und möglichst als Erster das Ziel erreichen. Dazu kommen aggressive Cops!



Race
Im Gegensatz zum Highway Battle ist das normale Race fast schon Entspannung! Es gibt keine Einsatzwagen auf der Strecke. Ebenso haben die Fahrzeuge keine Waffensysteme an Bord.



Time Trial
Das Äquivalent zum Rapid-Response-Modus. Mit dem Unterschied, dass keine Zeitstrafen drohen, sollten Sie Objekte am Streckenrand touchieren. Cops gibt es in diesem Modus keine.

UNSER EINDRUCK

Die illegalen Rennen, bei denen die Cops kräftig mitmischen, sind das klare Highlight des Spiels. Actionreicher geht es kaum. Jeder Raser oder Cop stellt eine Gefahr, aber im richtigen Moment auch ein gutes Zielobjekt für einen Angriff dar. Obendrein ist der Raser-exklusive Superturbo eine wahnsinnige Erfahrung. Die geduldeten Rennen sind durchaus unterhaltsam, liegt der Fokus dabei doch auf einer möglichst spektakulären Fahrweise. Nur damit ernten Sie genügend Boost, der wiederum Ihren Sieg sichert. Allerdings fällt hier die Gummiband-KI besonders auf. Ganz abhängen werden Sie das Fahrerfeld nie! Die Zeitrennen sind dank fehlender Zeitstrafen unterhaltsamer als die Cop-Variante.



HELI, HILF! | Ordern Sie einen Helikopter, donnert der an die Spitze des Rennens und wirft Spikes ab.

„Mache ich mir Sorgen um Hot Pursuit? Ganz im Gegenteil!"

Sebastian Stange



Irgendwas macht Criterion mit **Hot Pursuit** sehr richtig. Denn ich konnte die Vorab-Version nicht aus den Händen legen und zockte das Teil so lange, bis ich sogar davon träumte. Ungelogen! Es macht einfach Spaß! Obwohl noch nicht alles perfekt ist: Die Gummiband-KI hält das Fahrerfeld merklich in Ihrer Nähe und die vielen Kamerafahrten während des Rennens können manchmal ziemlich nerven. Obendrein frage ich mich, wie es im um die Abwechslung bestellt sein wird. Aber mache ich mir deshalb Sorgen um **Hot Pursuit**? Nien! Denn hier erwartet uns ein **Need for Speed**, so actionreich wie seit Jahren nicht mehr. Und darauf habe ich gewartet! Und ich werde alles dafür geben, auch das finale Spiel zu testen.

GENRE: Rennspiel
ANBIETER: Electronic Arts
ENTWICKLER: Criterion Games
TERMIN: 18. November 2010

EINDRUCK **SEHR GUT**


DAS WIRKSAMSTE MITTEL GEGEN
TARIF-WAHNSINN:
FYVE
FYVE
JETZT ZU FYVE WECHSELN!
x Für 5 €/Monat mit dem Handy surfen[1]
x Ohne Vertragsbindung
x Surfen und Telefonieren in bester D-Netz-Qualität
→ Gleich bestellen auf FYVE.de oder unter 0 18 05 – 54 30 11[2]
[1] Du surfst im dt. Vodafone-Netz mit Übertragungsgeschw. von bis zu 384 kbit/s. Die Abrechnung erfolgt vorausbezahlt für 5 €/Monat. Der Zugang wird unabhängig von der Nutzung nach 30 Tagen oder bei Ausschöpfung von 150 MB (Down- und Upload) beendet. Die Nutzung von Voice-over-IP- und Peer-to-Peer-Kommunikation ist nicht gestattet.
[2] 14 ct/Min. aus dem dt. Festnetz. Mobilfunkhöchstpreis: 42 ct/Min.

Von: Jürgen Krauß

Homefront bringt den Krieg bis vor die Haustür. Zwar nicht vor unsere, aber egal …



CHAOSTAGE | Das beschauliche Örtchen Cul-de-Sac wurde vom Krieg und den einfallenden Koreanern überrascht.

Homefront



Videospieler kennen das wahrscheinlich: <Name eines Schurkenstaats hier einfügen> gibt sich dem Größenwahn eines diktatorischen Führers hin und greift nach der Weltherrschaft. <Name einer nordamerikanischen Supermacht mit drei Buchstaben hier einfügen> entsendet Truppen und „missioniert“ den Schurkenstaat auf dessen eigenem Grund und Boden – irgendwo am zumeist äußerst sandigen Hintern der Welt. Je nachdem, um was für ein Videospiel es sich dabei handelt, sind Sie darin Teil einer Armee, Anführer einer Spezialeinheit, Einzelkämpfer oder was auch immer. Klingt bekannt? Sicher. Vielleicht ein wenig abgedroschen? Auch das. Das Schöne und Erfrischende an **Homefront**: Der Schurkenstaat, nennen wir ihn einfach mal Nordkorea, scheint das mit der Weltmacht dieses Mal wirklich zu packen und zwingt die nordamerikanische Supermacht, nennen wir sie einfach mal USA, in die Knie – und trägt den Kampf so auf abendländischem Boden aus. Auf amerikanischem Boden. Auf Heimatboden.

Daher auch der Name **Homefront**. Dass es weder Ihr noch unser Heimatboden ist, spielt dabei keine große Rolle, wir sind alle mittlerweile von Kino und TV derart gehirngewaschen, dass wir die Szenerie bewusst oder unbewusst sofort als „rettenswerte westliche Welt“ einstufen. Und dieses beklemmende Gefühl ist Teil des Konzepts – zumindest in der Einzelspielerkampagne, wo Sie als amerikanischer Rebell (das Militär ist nämlich längst zerschlagen) den letzten Widerstand gegen eine totale Unterwerfung durch Nordkorea darstellen. Sie steigen im Jahr 2027 in das Geschehen ein, das – auch das ist tatsächlich erfrischend – komplett ohne den billigen und mittlerweile wirklich abgenutzten USA-Patriotismus eines **Medal of Honor**, **Modern Warfare** oder **Band of Brothers** auskommt. Für einen Mehrspielerteil aber ist dieses Szenario reichlich unpraktisch, weil unfair: Die Rebellen kämpfen mit rückständiger Technik und Guerilla-Taktiken gegen eine topmodern ausgerüstete Supermacht. Die ebenso



FAIR GEHT VOR | Obwohl es der Story nach ein unausgeglichener Kampf sein müsste, setzen die Entwickler auf Balance.

schicke wie naheliegende Lösung dieses Problems: Multiplayer-Freunde spielen die Ereignisse zwei Jahre vor der Einzelspielerkampagne nach, also 2025, in einer Zeit, als Nordkorea gerade in Amerika anlandet. Da wissen Sie zwar schon, wie die Geschichte zwei Jahre später ausgeht, aber wer weiß, vielleicht können Sie sie ja auch verändern?

Wir schwärmten also aus, diese (nicht unsere) Heimatfront einmal genauer unter die Lupe zu nehmen: Auf Einladung des Publishers THQ flogen wir nach London, wo wir vier Partien **Homefront** gegen andere, ebenso extra angereiste Journalisten ausfechten durften. Zu sehen gab es eine als „Pre-Alpha" betitelte Version des Spiels (bedeutet: „ein Wunder, dass überhaupt etwas passiert, wenn man das Spiel startet") auf einer Xbox 360 (bedeutet: „ein Wunder, dass die Konsole nicht sofort nach Spielstart in Flammen aufgeht"). Bevor die Spiele aber begannen, lauschten wir einer kurzen Einführung in Setting, Story und den Mehrspielerteil, bei der vor allem PR-Blabla zu hören war: „Epische Anzahl an Spielern", „dedizierte Server" und „ein sich entwickelndes Schlachtfeld" – aber nichts, was uns aus den Socken gehauen hätte. Trotzdem konnten wir es kaum erwarten, endlich einen Controller in die Hand zu bekommen …

Erste Partie, der Spielmodus nennt sich „Ground Control", der Schauplatz „Cul-de-Sac" – ein kleines, amerikanisches Städtchen im Bundesstaat Idaho, dessen Name übersetzt so viel bedeutet wie „Sackgasse". Irgendwie passend, auch wenn sich jetzt noch herausstellen muss, für wen es zur Sackgasse wird. Der Ort selbst: wie eine Filmkulisse. Hier hätte man durchaus **E.T.** oder **American Beauty** drehen können – zumindest bevor die Nordkoreaner aufkreuzten. Jetzt liegen die weiß getünchten Häuser teilweise in Trümmern, brennende Autowracks blockieren die Straßen und von den einst sehr gepflegten Vorgärten ist kaum mehr übrig als eine matschig braune Fläche mit den Fußabdrücken schwerer Kampfstiefel. Alles ist sehr beengt, es gibt nur wenige Fußwege zwischen den Schutthaufen, für Fahrzeuge ist hier kaum Platz – deshalb spielen wir auch nur acht gegen acht, ohne Fahr- oder Flugzeugunterstützung, sofern wir Drohnen nicht zu den Fahrzeugen zählen. Denn die gibt es, doch dazu müssen wir etwas ausholen: Ähnlich wie bei **Counter-Strike** verdienen Sie virtuelles Geld, sogenannte Battlepoints, durchs Ausschalten von Gegnern,


VERDIENSTFRAGE | Panzer und andere Fahrzeuge stehen nicht einfach herum – sie müssen vom Spieler verdient und gekauft werden.


SCHLEICHZEIT | Auch wenn es das Bewegungsarsenal der Spielfiguren vorsieht: Schleichen werden Sie im Gefecht wahrscheinlich nur sehr selten.

aber auch durch andere mannschaftsdienliche Aktionen. Diese virtuelle Kohle investieren Sie dann je nach Spielerklasse zum Beispiel in Aufklärungs- oder Angriffsdrohnen, Munition, RPGs und andere nützliche Dinge. Zudem gibt es – auch das kennen wir längst aus anderen aktuellen Shootern – ein Erfahrungspunktesystem mit Spielerlevels, durch das neue und kaufbare Dinge freigeschaltet werden. Wichtig hierbei: Nicht investiertes Geld geht am Ende einer Runde flöten, alle Spieler starten die nächste Partie wieder mit dem gleichen Anfangskapital.

Die Spielart Ground Control ist an sich zwar neu, basiert aber auf Elementen, die wir zuletzt in **Bad Company 2** und **Modern Warfare 2** in Form von „Rush" und „Domination" gesehen haben: Nach Spielstart warten drei Eroberungspunkte darauf, von den Mannschaften umkämpft und eingenommen zu werden. Das Team, das die meisten davon in Besitz genommen hat, erntet Punkte. Ist das Punktekonto voll, verschiebt sich die Schlacht in Richtung des Gegners und es gilt, drei neue Eroberungspunkte einzunehmen. Wenn dieselbe Mannschaft noch einmal gewinnt, ist der Kampf vorbei, können die Gegner den Zwischensieg erringen, kehrt die Schlacht wieder zu den ursprünglichen drei Eroberungspunkten zurück. Unsere ersten beiden Partien spielen sich zäh: Zu viele Mitspieler sind damit beschäftigt, mit Flugdrohnen umherzukurven, statt aktiv in den Kampf zu ziehen. Wir werden zwar Erster in unserem Team, verlieren aber die Matches mit deutlichem Abstand.

Schauplatzwechsel. Wir bevölkern die Karte „Farm", die 16 Spielern pro Mannschaft Platz bietet. Das Areal wirkt, wie der Name schon andeutet, äußerst ländlich: Es gibt Farmgebäude, Feldwege, grasbewachsene Hügel und sogar eine kleine Holzkirche, die einen Eroberungspunkt beherbergt und sich schnell zum Zentrum des Gefechts mausert. Schon nach wenigen Minuten kurven Jeeps und Panzer über das Schlachtfeld – Sie können verdiente Battlepoints vor dem Spawnen auch in Vehikel investieren und damit direkt im Gefecht aufkreuzen. Das stärkt die persönliche Bindung zwischen Fahrer und Fahrzeug und führt vermutlich zu weniger egoistischen Aktionen als in vergleichbaren Mehrspieler-Shootern. Alternativ starten Sie in Ihrer Basis oder dem Gefährt eines Kollegen, so vorhanden. Wir sparen unsere Punkte vorerst, denn wir haben in der Fahrzeugliste einen AH-64-Apache-Kampfhubschrauber entdeckt, mit dem wir nur wenig später Tod und Verderben über die Nordkoreaner bringen. Das Teil ist klasse, auch wenn sich jeder Horst für wenig Geld Raketenwerfer kaufen und somit zur Bedrohung für unser Fluggerät werden kann – zum Glück haben das noch nicht allzu viele der Gegenspieler bemerkt. Ein paar hitzesuchenden Geschossen können wir mithilfe der eingebauten Ablenkvorrichtung ausweichen – da die aber lange braucht, um ein zweites Mal einsatzfähig zu sein, holt man uns doch irgendwann vom Himmel. Mechaniker, die unterwegs das Fahrzeug wieder instandsetzen könnten, gibt es genauso wenig wie eine Sanitäterklasse.

Technisch ist derzeit zwar kaum etwas endgültig zu beurteilen, zwei eindeutige Trends zeichnen sich aber bereits jetzt ab: Das Teil sieht aus wie aktuelle Mehrspielershooter und es scheppert und kracht so richtig – wenn auch ohne viel Zerstörungssimulation. Ersteres ist durchaus kritisch zu verstehen, ein wenig mehr optische Eigenständigkeit stünde dem Titel ganz gut zu Gesicht. Das Zweitgenannte hingegen erfreut unser Action-Herz: Granaten lassen unter heftigem Wummern den Bildschirm erzittern, Explosionen wirbeln viel Dreck und Rauch auf und überhaupt klingt es in dem Raum, in dem wir mit 31 anderen um die Wette schießen, dank fehlender Kopfhörer wie in einem echten Kriegsgebiet – zumindest stellen wir uns das so vor. Allerdings ruckelte und zuckelte die gezeigte Version teilweise so sehr, dass Dinge wie verzögertes Treffer-Feedback, Lags und Animationsfehler es uns sehr schwer machten, das Spielgefühl ernsthaft einzuschätzen. Da dürfte sich aber bis nächstes Jahr noch einiges ändern – vor allem an der (noch nicht präsentierten) PC-Fassung, für die mit Digital Extremes (**Bioshock 2**-Mehrspieler) extra ein eigenes Team engagiert wurde. Auf jeden Fall im Auge behalten! ❑


KABUMM! | Wo man auf einem Mehrspieler-Server hinsieht: Es kracht und scheppert. Und explodiert. Und knallt. Und pfeift. Und schepp… ach, das hatten wir ja schon.

„Noch bin ich zurückhaltend optimistisch. Aber optimistisch!"

Jürgen Krauß



Ach, wie gerne würde ich den sympatischen Jungs das beste Spiel aller Zeiten attestieren, aber ich bin nach der Präsentation leicht ernüchtert. Die Atmosphäre ist mit der Mischung aus **S.T.A.L.K.E.R.** und **American Beauty** zwar fast perfekt gelungen, aber technisch war das Spiel einfach noch nicht vorzeigereif. Zu viele Lags und Ruckler, zu schlechtes Waffen-Feedback – aber immerhin weiß ich jetzt, wo die Mehrspieler-Reise hingehen soll. Zumindest das kann ich lobend erwähnen: Trotz vieler bekannter Spielelemente schaffen die Jungs von Kaos Eigenständigkeit. Wenn sie die jetzt noch optisch etwas stärker unterstreichen, dann ist's in jedem Fall einen zweiten und dritten Blick wert.

GENRE: Ego-Shooter
ANBIETER: THQ
ENTWICKLER: Kaos Studios/Digital Extremes
TERMIN: 1. Quartal 2011

EINDRUCK **GUT**

Von: Robert Horn

Genug des modernen Krieges! Bad Companys Online-Schlachten erschüttern nun den Dschungel Vietnams.



PLATOON | Auch im Dschungel Vietnams werden Sie im Squad unterwegs sein.

HAMBURGER HILL | Hill 137 ist ein zerbombter, zerfetzter Haufen Dreck, um den erbittert gekämpft wird.

Battlefield: Bad Company 2 Vietnam

DIE NEUERUNGEN

Der DLC zu Bad Company 2 bringt einige Veränderungen mit sich:

• VIER NEUE KARTEN
Erst zwei der neuen Karten, auf denen Nordvietnamesen gegen amerikanische Truppen antreten, sind bekannt: Hill 137 und das Phu-Bai-Tal.

• SECHS NEUE FAHRZEUGE
Zeitgemäße Kriegsvehikel sind etwa der russische Panzer T54, Patrouillenboote oder der berühmte Huey-Helikopter (Bell UH-1).

• 15 NEUE WAFFEN
AK-47, M16 oder XM22, um ein paar zu nennen. Sterne zum Freispielen gibt's auch wieder.

• ACHT RADIOSENDER
Die Musik der Ära ist legendär. Gut, dass Dice nicht darauf verzichtet!

• NEUER, PASSENDER SOUND
Schlachtenlärm ist ein fester, genialer Bestandteil des Hauptspiels. Für **Vietnam** wird er entsprechend angepasst.

• NEUE ERFOLGE UND TROPHÄEN
Zehn neue Erfolge befeuern die Sammelwut der Spieler.

Der schwedische Entwickler Dice hat ein Problem. Sein Spiel kommt zu gut an. So gut, dass nachgeschoben werden muss. Neuer Inhalt, mehr Waffen und Karten, das Übliche. Die Leute bei der Stange halten. Doof nur, dass man ja nebenher noch ein **Battlefield 3** (mit voraussichtlich ähnlichem Szenario) entwickelt. Und eigentlich sollte der Mehrspielerteil von **Battlefield: Bad Company 2** ja nur eine Dreingabe für die Einzelspielerkampagne sein. Konnte ja keiner ahnen, dass das Online-Geballer so beliebt wird.

Also entwickelt man flugs eine Erweiterung, die die modernen Schlachtfelder hinter sich lässt, somit dem eigenen, zukünftigen Produkt **Battlefield 3** nicht im Weg steht und praktischerweise gleichzeitig dem ärgsten Konkurrenten **Call of Duty** kräftig den „Wir haben ein einzigartiges Szenario"-Wind aus den Segeln nimmt: Guten Morgen, **Vietnam**!

Der herunterladbare Inhalt, dessen Preis bisher noch nicht feststeht, bringt in erster Linie vier neue Karten zum virtuellen Austoben für all diejenigen, die sämtliche Insignien, Pins und Waffensterne freigeschaltet und gesammelt haben. Bisher sind lediglich zwei Schauplätze bekannt, Hill 137 und das Phu-Bai-Tal. Die typische (und ganz und gar klischeehafte) Vietnamkriegsatmosphäre soll dabei überall zu spüren sein. So finden Sie in den Gebieten etwa ausgedehnte Tunnelsysteme (die zur nordvietnamesischen Guerilla-Taktik gehörten), Schützengräben und dichte Dschungelvegetation. Perfekt also für jede Menge Versteckspiele oder gemeine Hinterhalte.

Dank der soliden Frostbite-Engine wird **Vietnam** optisch sicher nicht enttäuschen. Immerhin überzeugt schon der Dschungel mancher Karten aus dem Hauptspiel. Denken Sie außerdem an das geniale Zerstörungssystem!

Über die Spielmodi gibt es leider kaum Neues zu berichten: Die vier aus dem Hauptspiel bekannten Arten Conquest, Rush, Squad Rush und Squad Deathmatch finden sich im Spiel. Da **Vietnam** direkt in das Hauptprogramm integriert ist und nicht eigenständig läuft, müssen Sie außerdem keinen neuen Account erstellen, sondern können Ihren bisher genutzten Charakter inklusive Rang und freigespielter Waffen übernehmen.

Allerdings kommen nun einige neue Aufgaben hinzu. Ganze 15 Waffen warten darauf, mit Platinmedaillen versehen zu werden, alle Schießeisen sind natürlich der entsprechenden Kriegsepoche entliehen. Auch die Ausrüstung der verschiedenen Klassen wird angepasst: Ein Sanitäter rettet nun mit Spritzen anstatt mit dem Defibrillator Leben, ein Ingenieur arbeitet nun mit dem Schneidbrenner an Fahrzeugschäden. Der Fairness halber greifen aber beide Parteien – Nordvietnam



APOCALYPSE NOW | Auf der Karte Phu-Bai-Tal beherrschen Reisfelder und dünne Vegetation das Bild.

DER KLEINE, FEINE SEITENHIEB

Nicht ganz zufällig veröffentlicht EA mit diesem DLC eine Erweiterung rund um den Vietnamkrieg. Ein ganz klarer Schuss in Richtung Konkurrenz?



Nachdem **Battlefield: Bad Company 2** die Herzen der Online-Zocker im Sturm eroberte und die Community in zwei Lager spaltete (auf der einen Seite die glühenden **Call of Duty: Modern Warfare 2**-Verehrer; ihnen gegenüber die auf mehr Realismus pochenden **Bad Company 2**-Liebhaber), scheint die Frage nach der Mehrspieler-Krone nach wie vor offen. Doch als Publisher Activision mit viel Tamtam und Getöse **Call of Duty: Black Ops** enthüllte und damit das Vietnam-Szenario als nächsten Kriegsschauplatz festlegte, reagierte Konkurrent EA und zeigte auf der Spielemesse E3 einen Trailer seiner eigenen virtuellen Vietnam-Vision. Fast schon konnte man die Botschaft zwischen den Zeilen lesen: „Während ihr ein großes Spiel mit viel Ehrgeiz und Aufwand entwickelt, machen wir mal eben locker-flockig ein DLC – und gewinnen trotzdem die Gunst der Spieler!“ Ob das zutreffen wird? Wie schon zuvor: Es werden sich Lager bilden.



FULL METAL JACKET | Panzer gehören zu den sechs neuen Fahrzeugen, in denen Sie sich dem Feind entgegenwerfen.



FLUG DURCH DIE HÖLLE | Der Huey-Helikopter, vollgestopft mit Ihrem Squad, wird Ihre Feinde zum Weinen bringen.

und die USA – auf dasselbe Arsenal zurück. Ihnen dürfte also auch mal ein AK-47-schwingender GI im dichten Dschungel vor die Flinte stolpern.

Wer Bad Company 2 online gespielt hat, weiß, dass die Schlachten auch von der unnachahmlichen Geräuschkulisse leben: Schreie hallen gedämpft durchs Dickicht, Geschosse pfeifen einem um Ohren, in der Ferne hallen Gewehrsalven und Kameraden brüllen aus voller Kehle Warnungen. Für die Vietnamkulisse passen die Entwickler dieses akustische Chaos an und verpassen beiden Seiten authentische Wortwechsel. Ja, Spieler aufseiten der Vietnamesen werden Vietnamesisch zu hören bekommen.

Auf die Ohren gibt es außerdem auch musikalisch, denn acht Radiosender plärren zeitgenössische (und aus diversen Antikriegsfilmen bekannte) Songs. Bei den 49 Liedern darf etwa Richard Wagners „Ritt der Walküren“ oder „Fortunate Son“ von Creedence Clearwater Revival nicht fehlen.

All das bisher Genannte dürfte **BFBC 2**-Veteranen erfreuen und zumindest für einige Wochen neue Motivation für ausufernde Squad-Schlachten schenken. Das Szenario selbst dürfte (ebenso wie das damals gemischt aufgenommene **Battlefield: Vietnam**) nicht jedem gefallen, zudem gerade mal vier Karten und ein gutes Dutzend Waffen nicht unbedingt zwingende Kaufargumente sind. Eine nette Abwechslung wird der DLC aber sicherlich. ❑

„Vietnam schön und gut, aber wo bleibt Battlefield 3?“

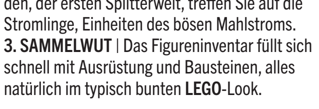
Robert Horn

Ich. Liebe. **Bad Company 2**. Online, versteht sich von selbst. Das Ding ist inzwischen auf meiner Liste der ewigen Lieblingsspiele recht weit nach oben geklettert, hat unterwegs das eine oder andere **Call of Duty** abstürzen lassen und harrt eigentlich nur noch seiner Auswechslung durch ein „richtiges“ **Battlefield**. Bis dahin streife ich mehrmals in der Woche über inzwischen in- und auswendig gelernte Karten. Ein wenig Abwechslung kommt mir da gerade recht. Dass Dice gleich ein ganz neues Szenario implementiert, ist cool, auch wenn Vietnam nicht unbedingt mein Favorit ist. Und vier Karten nicht gerade opulent. Solange das einzigartige Spielgefühl erhalten bleibt, finden Sie mich aber sicherlich demnächst im Dschungel.

GENRE: Mehrspieler-Shooter
ANBIETER: Electronic Arts
ENTWICKLER: Dice
TERMIN: Winter 2010

EINDRUCK **GUT**

1. SPIELBEREIT | Das Tutorial zu **LEGO Universe** absolvieren Sie auf dem Expeditionsschiff Explorer. Schritt für Schritt lernen Sie anhand einfacher Aufgaben die Bedienelemente des Spiels kennen. Selber editieren lässt sich die Tastaturbelegung allerdings nicht.



2. KOMM INS ABENTEUERLAND | In Avantgarden, der ersten Splitterwelt, treffen Sie auf die Stromlinge, Einheiten des bösen Mahlstroms.
3. SAMMELWUT | Das Figureninventar füllt sich schnell mit Ausrüstung und Bausteinen, alles natürlich im typisch bunten **LEGO**-Look.



LEGO Universe

Von: Stefan Weiß

Die bunten Steinchen erobern seit jeher Kinderherzen – geht das auch online?

Herbert Grönemeyer wollte einst den Kindern die Macht geben – heute übernimmt Publisher Warner Bros. diesen Auftrag, indem er mit der Veröffentlichung des Online-Spiels **LEGO Universe** an die Tür von Kinderherzen jedes Alters klopft. Ob es sich lohnt, dem Folge zu leisten? Wir haben uns in die so gut wie fertige Version der putzigen Plastikwelt voller Plastikmännlein gestürzt und berichten Ihnen von den ersten Schritten im farbenfrohen Abenteuerspielzeugland.

„Rette die Fantasie“, so lautet das Credo des Spiels – denn im ordentlich gerenderten und mit tollem Sound unterlegten Intro erfährt der Spieler, worum es bei **Universe** geht: Vier **LEGO**-Forscher (die Entdecker) bereisen in ihrem Raumschiff das Universum und stoßen dabei auf den viereckigen Planeten Krux. Dort befindet sich die Quelle aller Fantasie, ein Nexus, der jede Idee möglich macht. Vor Freude außer sich, beginnen die Gesellen mit der Schöpfung fantastischer Gestalten, doch in typischer Gut-Böse-Manier entpuppt sich einer der vier Burschen als Spielverderber und setzt mit seiner zerstörerischen Vorstellungskraft ein Chaos ungeahnten Ausmaßes frei. Der helle Fantasie-Nexus verwandelt sich in einen finsteren, bösen Mahlstrom, der Planet Krux explodiert in unzählige kleine Splitterwelten. Die verbliebenen Entdecker schicken einen Notruf an alle Mini-Figuren des Universums – und somit startet Ihr Abenteuer.

Während das zuvor geschilderte Intro noch an den klassischen Gut-gegen-Böse-Konflikt erinnert und man beim Stichwort Massive-Multiplayer-Online-Spiel sofort an ausufernde Instanz-Raides, PvP-Schlachten und anderes typisches Rollenspiel-Gedöns denkt, vermittelt einem der knallbunte, kindlich gestaltete Stil des Spiels sofort: „Stop, hier geht es um etwas ganz anderes!“ Denn bei **LEGO Universe** soll Kreativität im Vordergrund stehen, verpackt in einem kindgerechten Umfeld, in dem sich Eltern keine Sorgen machen sollen oder müssen, dass ihre lieben Kleinen der Online-Spielsucht verfallen oder in der mitunter wüsten Welt unkontrollierter Chats gar vom rechten Weg abkommen.

„Und wie soll das gehen?“, mögen Sie jetzt fragen. Das beginnt schon bei der Namensgebung Ihrer Spielfigur – Auswüchse wie „Killerboy“ oder „Arschkrampe“ sind schlicht nicht möglich, denn bei der Charaktererschaffung durchläuft jeder Name einer Prüfung, ob er auch wirklich kindgerecht ist. So lange diese Prüfung noch nicht abgeschlossen ist, wuselt Ihr erschaffenes **LEGO**-Figürchen mit einem temporären, dreiteiligen Namen durch die Gegend, den Sie sich aus einer vorgegebenen Datenbank zusammenstellen können. Kreationen wie ZappoKnallNinja oder WuschelHonigFisch sind dabei durchaus möglich.

Der Start ins Spieluniversum geschieht mit einem kurzweilig inszenierten Tutorial. Auf dem Raumschiff Explorer angekommen, sorgen die ersten Aufgaben dafür, sich mit der simpel gehaltenen Steuerung vertraut zu machen. Mit den Tasten W, A, S, D bewegen Sie beispielsweise Ihr Figürchen, sprin-

EIN GANZES UNIVERSUM VOLLER MÖGLICHKEITEN!

LEGO Universe soll die Fantasie der Spieler anregen. Mit welchen Spielelementen das gelingen soll, erfahren Sie in dieser kleinen Übersicht.

>>> QUESTEN

ABENTEURER | Wer erfolgreich Quests absolviert, bekommt zum Lohn nicht nur Ausrüstung, sondern auch jede Menge Bausteine.

>>> BAUEN

ARCHITEKT | Viele Modelle und Steine in Ihrem Inventar laden zum Basteln ein. Wer mag, macht sein Grundstück sogar öffentlich.

>>> FREUNDE FINDEN

GEMEINSCHAFT | Schließen Sie mit anderen Spielern Freundschaft, um gemeinsam zu questen oder kreativ Objekte zu bauen.

SIE STEHEN IM MITTELPUNKT! | Für Ihr Plastikmännlein gibt es jede Menge zu tun: Der bunte Mix aus Action, Rollenspiel, Jump & Run, Tüftelarbeit und sozialem Netzwerk lädt zum Probieren ein – aber reicht das für ein Abo-Modell?

>>> MINI-SPIELE

SPORTLER | Autorennen, Geschicklichkeitswettläufe, Musizieren – überall in der Spielwelt verteilte Minispiele sorgen für Kurzweil.

gen mit der Leertaste und führen Aktionen per Mausklick oder mit der Umschalt-Taste aus – kinderleicht soll es eben sein. Wie schon bei den bisherigen **LEGO**-Spielen, etwa **LEGO Star Wars** oder **LEGO Indiana Jones**, wuseln Sie dabei durch die Landschaft und hauen allerlei Objekte zu Klump. Dafür kullern Münzen, Bausteine, Fantasie-Kugeln (die quasi Ihre Energie darstellen) und jede Menge Ausrüstung herum, die man einsammelt. Typisch für **LEGO**-Spiele sind auch die sogenannten Quick-Builds, Punkte im Spiel, an denen man mithilfe der Fantasie-Energie in Windeseile Objekte wie Sprungplattformen oder bewegliche Brücken erstellt, um Hindernisse zu umgehen oder eine bestimmte Stelle zu erreichen. In kürzester Zeit ist man mittendrin im bunten Treiben der wuseligen Welt, absolviert Bring-und-hol-Quests, prügelt sich mit den finsteren Schergen des Mahlstroms oder verbringt die Zeit auf dem eigenen Grundstück im Spiel, auf dem man mit seinen Bausteinen nach Herzenslust bauen kann, was man mag.

Was nach unbeschwertem Kindervergnügen klingt, sorgt doch für einige Fragezeichen über unseren Köpfen, denn man findet nicht nur Bau-, sondern auch Stolpersteine. Ein einziger Chat im Spiel mit vorgegebener Wortdatenbank? Eine zwar umfangreiche, aber recht fummelig zu bedienende Baufunktion, bei der man die Geduld eines Mönches braucht, um sich durch Hunderte von Steinchen zu scrollen. Dazu Gegner, die im Sekundentakt um einen herum erscheinen und damit Klickorgien auf **Diablo**-Niveau heraufbeschwören, ein Abo-Modell, das jeden Monat die Taschengeldbörse schmälert. Wir sind uns nicht sicher, ob das jedem Kind oder den Eltern so gefallen wird. ❑



BEVORMUNDUNG? | Selbst harmlose Worte wie „Burganlage" oder „Ritterfans" erlaubt **LEGO Universe** dem Spieler nicht, um sein Grundstück zu beschreiben.

„Das Kind in mir ist geweckt, aber ich vermisse noch einige Dinge!"



Stefan Weiß

Mir macht es Spaß, mit den kunterbunten Steinchen und Männlein zu spielen, aber so richtig weiß ich nicht, für wen **LEGO Universe** eigentlich gedacht ist. Kinderfreundlichkeit steht ganz groß auf dem Programm des Herstellers, dazu passen aber einige Inhalte im Spiel nicht, zum Beispiel das hektische Dauergekämpfe oder die zu umständlich geratene Baufunktion. Als Erwachsener kommt man damit sicher klar, aber ist man wirklich die richtige Zielgruppe? Und Kinderschutz im Chat in Ehren – aber die derzeitige Form macht es sehr schwer, reibungslos mit anderen Spielern zu kommunizieren.

GENRE: Online-Actionspiel
ANBIETER: Warner Bros. Interactive
ENTWICKLER: Netdevil
TERMIN: 26.10.2010

EINDRUCK **OKAY**


„ENE
MAN
NIC
Erhältlich bei: www.alternate.de ▪ www.aquatuning.de ▪ www.atelco.de ▪ www.brack.ch ▪ www.caseking.de ▪ www.conrad.de ▪ www.cyberport.de ▪ www.digitec.ch ▪ www.kcn-computer.de ▪

Von: Stefan Weiß

Genres muss man nicht neu erfinden, man muss sie nur klug mixen! Bei World of Tanks scheint die Rezeptur zu stimmen.


ÜBERZEUGEND | Die Grafik von **World of Tanks** macht ordentlich was her, vor allem die Fahrzeugmodelle sehen richtig toll aus.

World of Tanks

Wundern Sie sich nicht über die Genre-Bezeichnung, die Sie im Meinungskasten finden, **World of Tanks** ist wie der sprichwörtliche „Kessel Buntes", der eigentlich zu den Unworten der Redaktion gehört, in diesem Fall aber treffender nicht sein könnte. **World of Tanks** sieht aus wie ein typisches Panzerstrategiespielchen im ausgelutschten WW2-Szenario, spielt sich jedoch wie eine Partie **Battlefield** oder **Counter-Strike**, bietet Simulations-, ja, sogar Rollenspielelemente, kostet als Free-2-Play-Spiel keinen Cent und ist ausschließlich online spielbar.

Die aktuell laufende Beta-Phase bietet einen von mehreren geplanten Spielmodi: den Eroberungsmodus. Dabei treten 15 gegen 15 Spieler an, um entweder die gegnerische Basis einzunehmen oder alle Widersacher vom Platz zu fegen. Die zur Verfügung stehenden Karten sind abwechslungsreich gestaltet, offene Landschaften, Hügelareale, Stadtkarten, Wälder – jede Map hat ihre Besonderheiten, welche die Teams taktisch nutzen müssen. Denn **World of Tanks** spielt sich zwar schnell und actionreich, besitzt aber taktischen Tiefgang. Ähnlich wie in Mehrspieler-Shootern bestimmt die Panzerklasse die Aufgaben des Spielers im Match. Leichte Panzer sind schnell und wendig und dienen zur Aufklärung der Karte. Mittlere und schwere Panzer bilden die Hauptstreitmacht, während mobile Artilleriefahrzeuge den Gegner mit Bombardements eindecken. Besonders die detailliert dargestellten Fahrzeugmodelle haben es uns angetan – vom leichten Panzerkampfwagen II bis zum Tiger, Panther oder experimentellen Einheiten wie der „Maus" ist alles dabei. Selbiges gilt für die russischen Pendants.

Der Einstieg in die Panzerwelt gestaltet sich einfach: Sobald Sie sich Ihren Account erstellt und den nötigen Client installiert haben, landen Sie im Garagen-Bildschirm, von dem aus Sie Zugriff auf Ihre Stahlkolosse haben. Das Startkapital reicht dabei gerade mal für einen kleinen Panzer, wahlweise aufseiten der Wehrmacht oder der russischen Gegenspieler. Durch fleißige Teilnahme an Gefechten verdienen Sie Geld und Technikpunkte. Damit entwickeln Sie neue Technologien und kaufen neue Modelle, während Ihre Crews leveln und Sonderfertigkeiten erhalten. Wer echte Kohle investieren will, kauft sich im Item-Shop Equipment oder Spielgeld. Na dann, auf ins Gefecht! ❑


VERSTECKSPIEL | Das Gelände spielt in **World of Tanks** eine entscheidende Rolle. Büsche, Felsen, Bäume – wer sich geschickt platziert, bleibt dem Gegner lange genug verborgen, um dann blitzschnell zuzuschlagen. Denn Kämpfe auf offenem Feld enden meist in einer simplen Materialschlacht.

„Kurzweil für Panzerfans und Teamspieler – wenn die Balance stimmt" *Stefan Weiß*



Hier mal ein schnelles Match zwischendurch, dort mal ein paar Punkte für die nächste Panzerklasse investiert – ich muss schon sagen, das Konzept von **World of Tanks** kommt mir gerade recht: einfache Bedienung, flottes Gameplay, taktische Finesse, und das für lau. Das fertige Spiel soll historische Kampagnen, Clan-Kriege und Szenarien enthalten, das klingt nach langen und spannenden Panzerschlachten. Prima! Aktuell gestaltet sich jedoch das Einheitenbalancing noch chaotisch, vor allem wenn zu unterschiedliche Panzerklassen in einer Spielpartie zusammengewürfelt sind. Aber genau dafür ist ja eine Beta-Phase da – um solche Diskrepanzen auszubügeln, damit am Ende alles rund läuft.

GENRE: Action-Simulator-Shooter-Mix
ANBIETER: Wargaming.net
ENTWICKLER: Wargaming.net
TERMIN: Januar 2011

EINDRUCK **GUT**

TEST

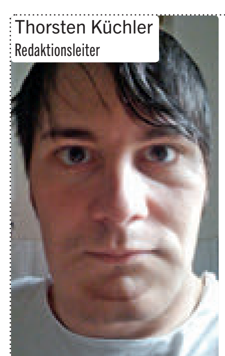
11/10

Die PC-Games-Stammredaktion in der Vorstellung – was bewegte die Redakteure in diesem Monat?



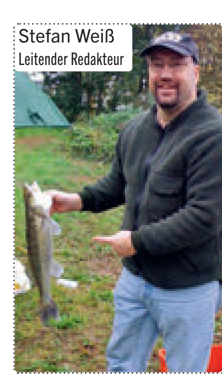
Petra Fröhlich
Chefredakteurin

Weiß seit ihrem Urlaub:
An wen sie sich wenden muss, wenn sie jemanden auf den Mond schießen möchte. Leider sehr teuer.
Freut sich:
Über Fragen von Passanten, ob der Vorgarten selbst gemacht ist oder ob da ein Gärtner „nachhilft". Fühlt sich so an wie die Frage an einen Spieldesigner: „Habt ihr die Engine selbst programmiert oder kommt die von Crytek?"
Spielt als Nächstes:
Black Ops, **Hot Pursuit**



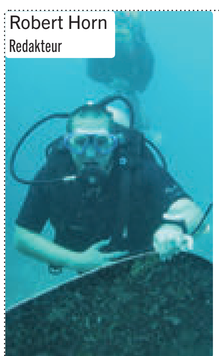
Thorsten Küchler
Redaktionsleiter

Hat zugenommen:
Aber nur deshalb, weil es die grandiose iPhone-App „FatBooth" gibt. Die macht einen fett (siehe Bild links) und zwar auf erschreckend realistische Weise.
Hätte so gerne:
Auch das „dicke" Bild von Petra veröffentlicht. Doch unsere Grand Dame der PC-Spiele hat mit sofortiger Entlassung gedroht.
Plant dafür:
Ein Poster mit allen PC-Games-Redakteuren drauf – und zwar in fetter Form!



Stefan Weiß
Leitender Redakteur

Fing einen dicken Fisch:
Zander, 56 cm, lecker gegrillt, eiweißreich und gesund!
Durchstreift vermehrt:
Nach Einbruch der Dunkelheit deutsche Wälder, um anhand von Reflektoren neue Cache-Funde zu verbuchen.
Ist im Rollenspielfieber:
Arcania (das **Gothic 4** lasse ich weg), **Two Worlds 2**, **Fallout: New Vegas** – jede Menge Unterhaltung, da reicht die Zeit mal wieder vorne und hinten nicht.



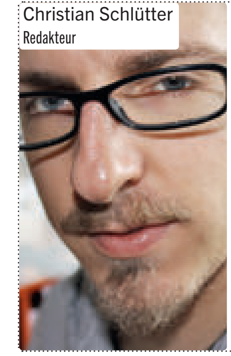
Robert Horn
Redakteur

Hat sich prima erholt:
Zehn Tage Tauchen mit Freunden und Kollegen im sonnigen Ägypten. Yay!
Ist ein Wrack …
… -Fan: Gesunkene Schiffe (links: Herr Horn und die Schraube der Thistlegorm in ca. 35 Metern Tiefe) haben ihren ganz eigenen Reiz.
War trotzdem fleißig:
Gleich nach dem Urlaub flossen unzählige Stunden in **Civilization 5**. Und das gar nicht so uncoole **Lionheart**. Und **FIFA 11**. Ach, Arbeit ist doch was Schönes.



Felix Schütz
Redakteur

Frisch durchgespielt:
Enslaved, **Castlevania: Lords of Shadow**, **Plants vs. Zombies**, **Deathspank: Thongs of Virtue** und ein indiziertes Action-Spiel (alle Xbox 360), seitdem am PC mit **Fallout: New Vegas** und **Planescape: Torment** beschäftigt.
Ist begeistert:
Von den sauguten **Transmetropolitan**-Comics, die ihm der Kollege Stange ausgeliehen hat. Merci bien!
Widmet sich als Nächstes:
Assassin's Creed Brotherhood und **Force Unleashed 2**



Christian Schlütter
Redakteur

Hat nun auch:
Die mündliche Master-Prüfung hinter sich und harrt auf den Brief, in dem ihm seine Abschlussnote mitgeteilt wird. Der Gang zum Briefkasten wird spannender als jeder Shooter.
Weiß gar nicht:
Wohin mit der ganzen freien Zeit, nun, da der Uni-Kram vorbei ist. Vorschläge?
Liest gerade:
Max Brooks: **World War Z**. Einen herzlichen Dank für den Tipp an den Kollegen Sebastian Stange.



Sebastian Weber
Redakteur

Hat genug:
Von Rollenspielen – die nächste Zeit. Erst **Arcania**, dann **Two Worlds 2** – es wird wieder Zeit für leicht verdauliche, actionreiche Kost.
Freut sich tierisch auf:
Assassin's Creed Brotherhood. Meine Xbox 360 läuft schon mal warm für den 18. November.
Braucht neue Musik:
Am liebsten in die Green-Day-/The-Offspring-Richtung. Wer Vorschläge hat: sebastian.weber@pcgames.de



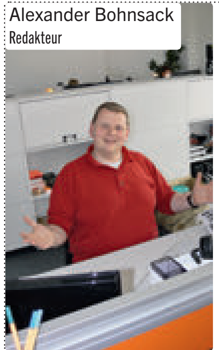
Rainer Rosshirt
Leiter Kundenzufriedenheit

Wundert sich:
Weil er **Two Worlds 2** recht ansprechend findet.
Staunt:
Weil er diese Art Spiel eigentlich nicht mag.
Freut sich:
Über den unerwartet sonnigen Herbst.
Gewöhnt sich:
Erstaunlich schnell an das neue Verlagsgebäude.
Überlegt sich:
Ob er den Thöing macht und die Toskana heimsucht.
Sinniert:
Wann das iPad 2 kommt.



Dominik Schmitt
Video-Redakteur

Wischt sich immer noch die Tränen aus dem Gesicht:
Die Dreharbeiten zum neuen Rossis-Welt-Vorspann waren äußerst spaßig. Man beachte die Outtakes der aktuellen Folge! ;-)
Hat einen „Geheimtipp" für Sportfans:
NBA 2K11 hat meine Liebe zum Basketball wiederbelebt! Bei geringstem Interesse unbedingt mal anzocken!
Beneidet:
Schmitts Katze Lilly. Nur bei Schlütters haben es Tiere noch besser … Obwohl …



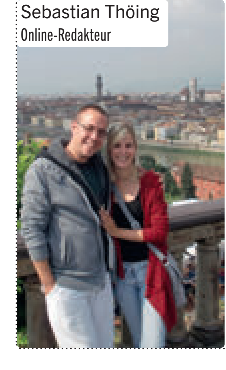
Alexander Bohnsack
Redakteur

Genießt:
Seinen Arbeitsplatz im neuen Büro – helle Räume, eine saubere Küche und mehr Platz am Schreibtisch.
Freut sich:
Dass der Duke nun doch noch kommt. Sollte der Humor tatsächlich der alte sein, kann es ja nur gut werden.
Ärgert sich:
Darüber, dass er die **Duke**-Vorbesteller-Quittung schon lange weggeschmissen hat. Na ja, das Geschäft gibt es eh schon lange nicht mehr.



Florian Stangl
Chefredakteur Online

Ist zurück:
Aus dem Urlaub bzw. aus den ersten beiden Saisons mit **F1 2010** – als Doppel-Weltmeister. Ha!
Hört Songza:
Als erster DJ des Social-Media-Internetradios gibt es unter http://songza.com/listen/pc-games-radio-metal feinsten Heavy Metal und Hard Rock, vom Stanglnator handverlesen. Mitmachen!
Fragt sich:
Wie **Cataclysm** bei den **WoW**-Fans und -Hassern ankommt. Bald wissen wir es.



Sebastian Thöing
Online-Redakteur

Spielt momentan:
Viel zu viele Spiele. Darunter **Arcania: Gothic 4**, **Torchlight**, **Medal of Honor**, **FIFA 11** und viele mehr. Ich brauche mehr Zeit.
Freut sich:
Auf den Winter.
Hat Prüfungsangst:
Ob meine alte Schleuder den TÜV wohl besteht? Ich bin guter Dinge, aber sicher kann man sich ja nie sein.
Ist stolz:
Auf seinen neuen LED-Monitor. Tolle Farben, tolles Teil.

TOP-THEMEN

ROLLENSPIEL
FALLOUT: NEW VEGAS



ZURÜCK INS ÖDLAND | Vor zwei Jahren setzte Bethesda die **Fallout**-Reihe erfolgreich fort. Den neuesten Teil verantwortet nun Obsidian (**Alpha Protocol**, **Star Wars: Knights of the Old Republic 2**). Ob die Kalifornier an die Qualität des Vorgängers anknüpfen können und die hohen Erwartungen der Fans erfüllen?

ACTION
MEDAL OF HONOR

AUFERSTANDEN | Electronic Arts bläst zum Sturm auf die erfolgreiche Konkurrenz **Call of Duty**. Mit neuem Setting und großer Authentizität will das neue **Medal of Honor** punkten. Erweist sich das am Ende vielleicht als zu gewagt oder kann der virtuelle Afghanistan-Konflikt Activisions Shooter-Reihe das Wasser reichen?



INHALT

SO TESTEN WIR

Die Motivationskurve

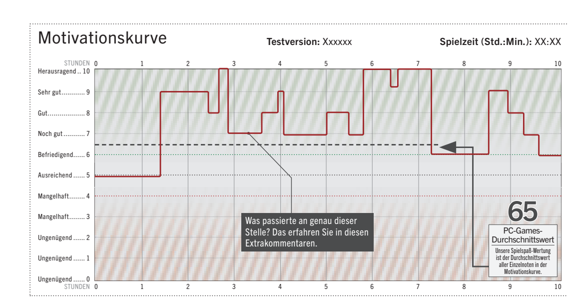
Entscheidend: der Spielspaß
Beim PC-Games-Testsystem zählt nur das, worauf es ankommt: der Spielspaß.

So gehen wir vor:
Ähnlich wie im Boxsport vergeben wir nach jeder Runde (nach jeder Mission, nach jedem Level, nach jeder Stunde etc.) eine Wertung zwischen 0 und 10 Punkten, von „gähnender Langeweile" bis „Hochspannung pur". Aus der benötigten Spielzeit und den Einzelwertungen ergibt sich die Spielspaßwertung.

Mit vielen Punkten belohnen wir:
- Glaubwürdige Spielwelt
- Abwechslung durch neue Einheiten, Schauplätze etc.
- Liebevolle Spieldetails
- „Magische Momente" – Situationen, die einem Wochen und Monate im Gedächtnis bleiben

Zusätzlich bei Multiplayer-, Renn- und Sportspielen:
- Große spielerische Freiheiten
- Interessante taktische/strategische Möglichkeiten

Abzüge gibt es für:
- Zu hohen Schwierigkeitsgrad (unfaires Speichersystem)



- Technische Mängel (Abstürze)
- Spielerische Längen, ausufernde Zwischensequenzen
- Erhebliche Spielunterbrechungen (Ladezeiten)
- Nicht genau erklärte Spielfunktionen
- Ungenaue/umständliche/komplizierte Steuerung
- Abläufe, die sich ständig wiederholen
- Fehlende Abwechslung

Nicht berücksichtigt werden:
- Hardware-Anforderungen
- Kopierschutz
- Preis/Leistung
- Online-Registrierung
- Publisher
- Editor und Mod-Freundlichkeit

Jede Stunde zählt:
Bei einem umfangreichen Echtzeit-Strategiespiel mit zig Missionen und zig Spielstunden fällt eine etwas schwächere Mission weniger ins Gewicht. Ein Shooter hingegen, der nach zehn Stunden durchgespielt ist, darf sich keinen Durchhänger erlauben. Das derzeitige Bewertungssystem ist deshalb strenger und kritischer als früher. Daher sind die Spielewertungen nur noch bedingt mit jenen der Vorjahre vergleichbar. Mit dem 1. Januar 2006 hat eine neue Wertungszeitrechnung begonnen.

Ihre Vorteile:
- Nur die PC-Games-Motivationskurve zeigt, wie sich der Spielspaß entwickelt – vom Tutorial bis zum Abspann.
- Substanzlose Grafikblender werden entlarvt.
- 100%ige Transparenz und Ehrlichkeit; Sie sehen, was gespielt, getestet und bewertet wurde.

> **90, Herausragend** | Die Top-Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem der begehrten „90er" gewürdigt.

> **80, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen.

> **70, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> **60, Befriedigend** | Wenn Sie die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für Sie infrage.

> **50, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50, Mangelhaft** | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden Ihre gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

USK-Einstufungen



Ohne Altersbeschränkung



Ab 6 Jahren



Ab 12 Jahren



Ab 16 Jahren



Keine Jugendfreigabe

PC-Games-Awards

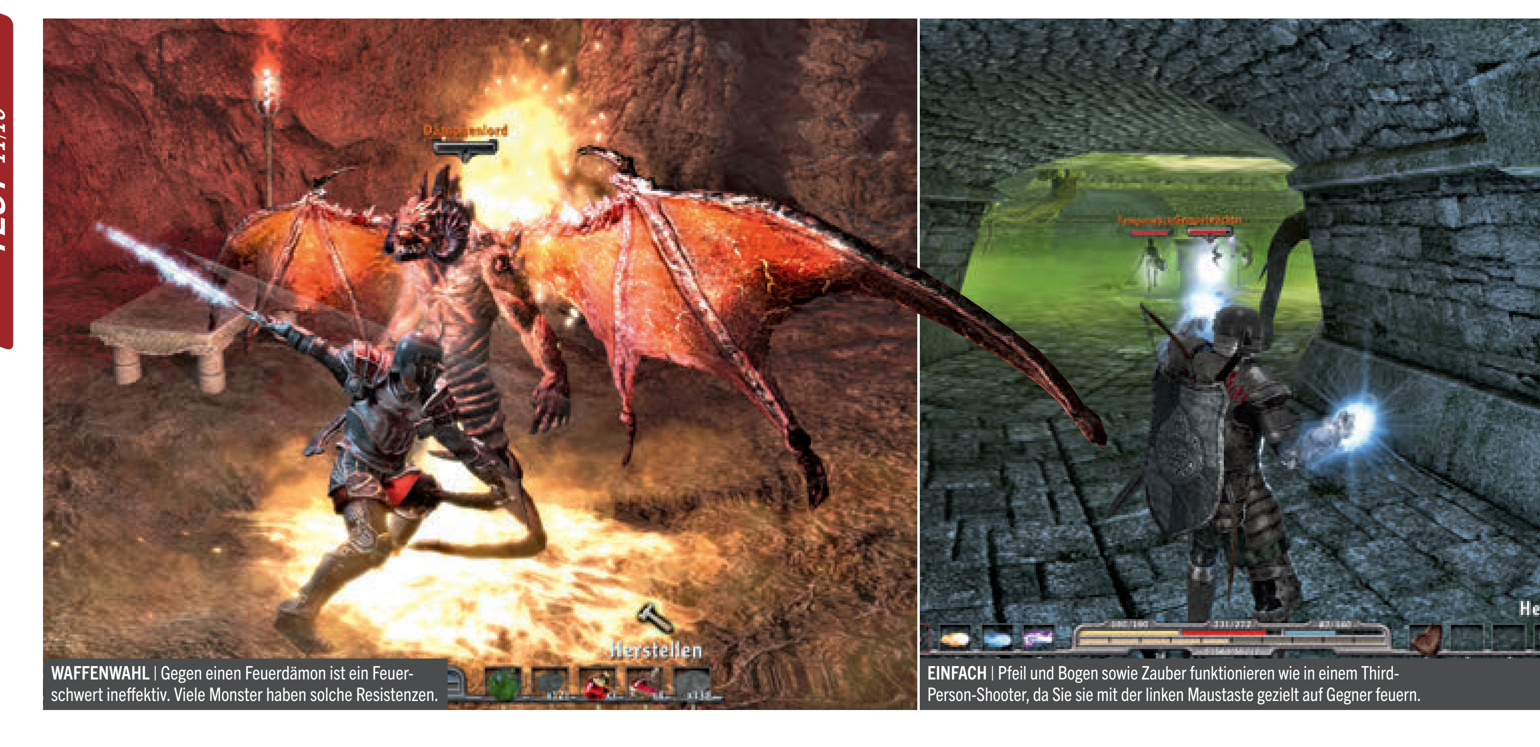






PC-Games-Award | Hervorragende Spiele erkennen Sie am PC-Games-Award in Silber (ab 85 Punkten). Referenzspiele bekommen den begehrten PC-Games-Award in Gold (ab 90 Punkten).

Editors'-Choice-Award | Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir Ihnen uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahren Sie auf Seite 104.



WAFFENWAHL | Gegen einen Feuerdämon ist ein Feuerschwert ineffektiv. Viele Monster haben solche Resistenzen.

EINFACH | Pfeil und Bogen sowie Zauber funktionieren wie in einem Third-Person-Shooter, da Sie sie mit der linken Maustaste gezielt auf Gegner feuern.

Arcania: Gothic 4

AUF DVD
• Video zum Spiel

Von: Sebastian Weber

Endlich durchgespielt! Jowoods Gothic-Fortsetzung auf dem Prüfstand – ein würdiger Nachfolger oder nur ein lauer Aufguss?

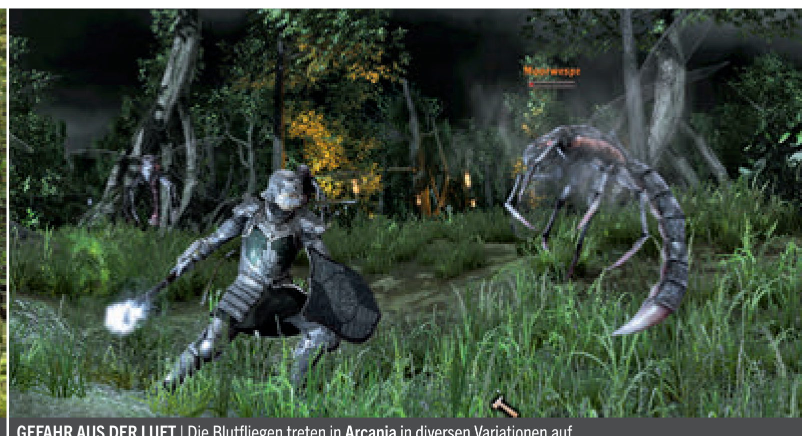
In der vergangenen Ausgabe informierten wir Sie auf zehn Seiten über unseren ersten Eindruck der finalen Version von **Arcania: Gothic 4**. Unser Fazit war: ein solides Rollenspiel, das aber kein echtes **Gothic** mehr ist. Nun haben wir das Abenteuer des neuen namenlosen Helden von Anfang bis Ende begutachtet – und so viel vorweg: An unserem Fazit hat sich nichts geändert.

Die Geschichte von Arcania startet nachvollziehbar, aber etwas schleppend. Zu Beginn möchte der namenlose Held seine Liebste heiraten und muss dafür allerlei Prüfungen des Schwiegervaters in spe bestehen. Dieser erste Teil – das Tutorial – hätte etwas mehr Pep vertragen können, doch die Story kommt schließlich ins Rollen, als die Heimatinsel mitsamt der potenziellen Ehefrau des Helden von fiesen Soldaten dem Erdboden gleichgemacht wird. Die Streitmacht scheint dem verhassten König Rhobar III. zu unterstehen, an dem sich der Held fortan rächen will. Diesen Beweggrund für das Handeln Ihrer Spielfigur verfolgt **Arcania** etwa bis zur Hälfte der Spielzeit, doch dann wird es zunehmend übernatürlicher und konfuser. Die zweite Hälfte der Geschichte wirkt wiederum gehetzt, so als ob dem Entwickler Spellbound die Puste ausgegangen wäre. Warum ruhen plötzlich alle Hoffnungen auf dem ehemaligen Bauernjungen? Das ist nur eine der Fragen, die der Spieler sich stellt. Alles in allem fesselt die Story aber doch bis zum Ende. Man trifft auf allerlei alte Bekannte (auch zwielichtige) und im Gegensatz zum Konkurrenten **Risen** schließen die Entwickler ihr Abenteuer mit einem klaren Ende ab.

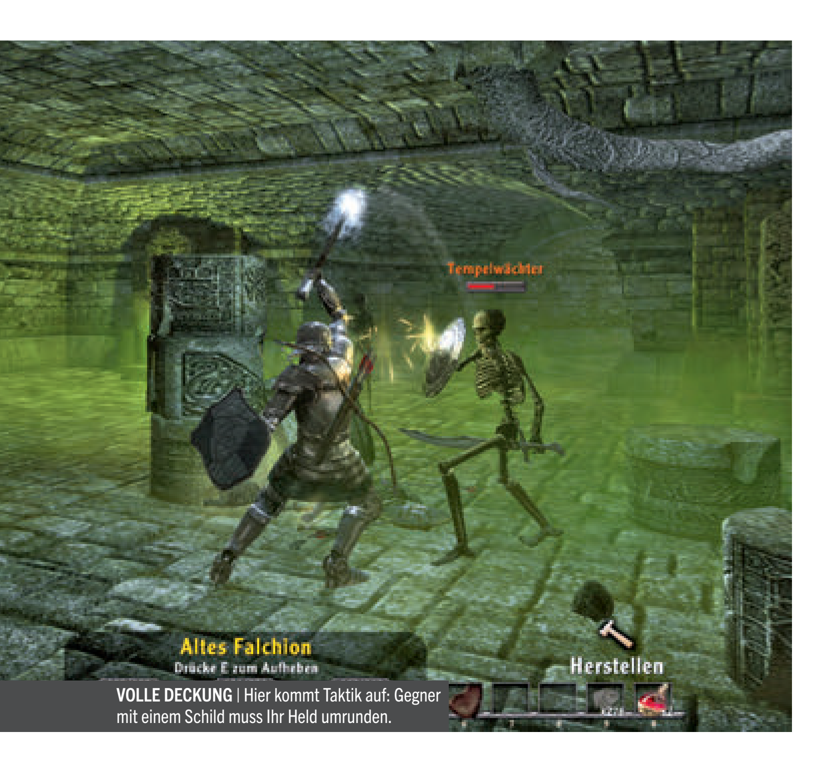
Bis es so weit ist, sind Sie jedoch etwa 16 bis 25 Stunden beschäftigt – je nachdem, wie gründlich Sie die Spielwelt nach Nebenaufgaben durchsuchen. Die Quests sind aber durchwachsen. Die Nebenjobs laufen meist nach dem typischen Schema „Hole X" oder „Töte Y" ab.



DUMME GEGNER | In den wenigsten Fällen reagieren die Widersacher in **Arcania** auch nur ansatzweise schlau. Selbst ein Kampf gegen mehrere Monster stellt so gut wie nie eine Schwierigkeit dar.



GEFAHR AUS DER LUFT | Die Blutfliegen treten in **Arcania** in diversen Variationen auf. Zu Beginn können die Insekten Ihren Helden noch schwer verletzten, später sind sie nur noch nervig.



VOLLE DECKUNG | Hier kommt Taktik auf: Gegner mit einem Schild muss Ihr Held umrunden.

Diese Einfallslosigkeit führt schnell dazu, dass man sich dabei erwischt, bewusst so manche Aufgabe einfach offen im Logbuch stehen zu lassen. Bei den Hauptquests dagegen haben sich die Entwickler mehr Mühe gegeben. Diese verzweigen sich oder bieten unterschiedliche Lösungswege an. So kann der Held an einer Stelle etwa aufseiten eines Barons kämpfen oder aber zu den Rebellen halten. Doch Einfluss auf die Geschichte oder das Verhalten der NPCs haben solche Momente nicht. Egal für welche Seite Sie Partei ergreifen, die Geschichte läuft stets auf dasselbe hinaus. Und die Bürger der Stadt, aus der Sie entweder den Baron oder die Rebellen vertrieben haben, klopfen Ihnen in beiden Fällen auf die Schultern und feiern Sie als Helden. So wirkt **Arcania** eher wie ein vorgeschriebenes Theaterstück denn wie eine Geschichte in einer Welt, in der man etwas verändern kann.

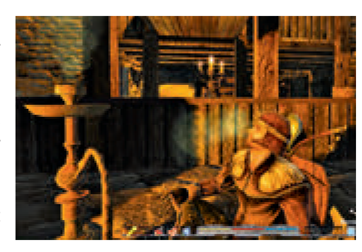
Dieses Problem zieht sich durch das gesamte Spielgeschehen. An vielen Punkten wirkt **Arcania** nicht wie ein Rollenspiel, sondern erinnert an ein Action-Adventure. Die Nichspielercharaktere (NPCs) reagieren kaum auf Ihre Handlungen. Wenn Sie einfach in Häuser stiefeln und den Leuten dort deren Hab und Gut vor der Nase stibizen, stört das keinen. Die Kerlchen in der Spielwelt haben keinen Tagesablauf, sondern sitzen oder stehen tagein, tagaus an ihrem Platz – als würden sie geradezu darauf warten, dass Sie auftauchen und sie ansprechen. Dazu kommt, dass Spellbound an den Charaktermodellen gespart hat, sodass Sie immer wieder auf „geklonte" NPCs

KAMMERJÄGER | Gegen solche Riesenkäfer treten Sie zu Beginn des Spiels sehr oft an. Die Viecher sind nicht schwer zu besiegen und gehen deshalb eher auf den Geist, als dass sie herausfordern.

INFO: DER GOTHIC-FAKTOR

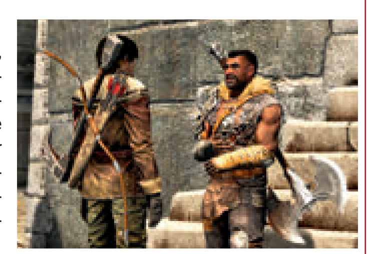
Ein Rollenspiel, das den Namen Gothic im Titel trägt, weckt bei den Fans gewisse Erwartungen. Wir verraten, wie viel Gothic in Arcania noch steckt.

RAUE SPIELWELT



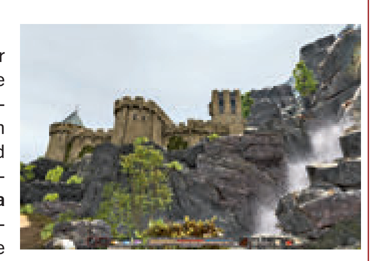
✓ Die **Gothic**-Reihe ist dafür bekannt, dass die Charaktere in der Spielwelt gerne Schimpfworte verwenden oder Sumpfgras rauchen. Das versucht Entwickler Spellbound auch in **Arcania** einzufangen und schafft dies über weite Strecken gut, sodass die Spielwelt eben nicht so geleckt wirkt wie in anderen Rollenspielen. Teilweise wirkt das ruppige Verhalten der Bevölkerung jedoch ein wenig aufgesetzt.

BEKANNTE CHARAKTERE



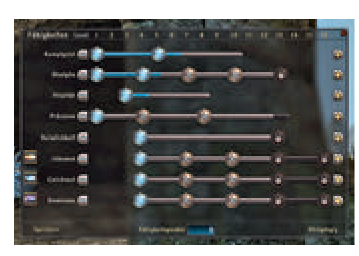
✓ Ob Gorn, Milten oder Diego, in **Arcania** treffen Sie auf einige Typen, die auch in den früheren Teilen der **Gothic**-Reihe eine entscheidende Rolle spielten. Der wichtige Faktor des Wiedererkennungswerts wird also erfüllt, jedoch rückt manche bekannte Figur etwas in den Hintergrund.

AUFBAU DER SPIELWELT



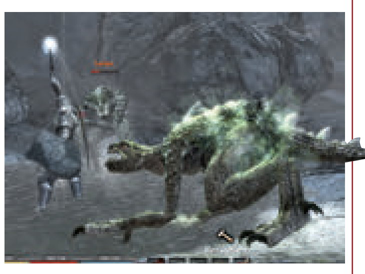
✗ **Gothic** bot schon immer eine große, frei erkundbare Spielwelt, deren natürliche Grenze lediglich die Monster in den Gebieten waren, welche Ihr Held erst zu einem bestimmten Zeitpunkt besiegen konnte. **Arcania** unterteilt das Abenteuer hingegen in Levels. Diese Abschnitte der Spielwelt dürfen Sie zwar erkunden, die völlige Freiheit von früher fällt jedoch weg, da Sie den jeweils nächsten Abschnitt erst ab einem bestimmten Punkt der Handlung freischalten.

CHARAKTERENTWICKLUNG



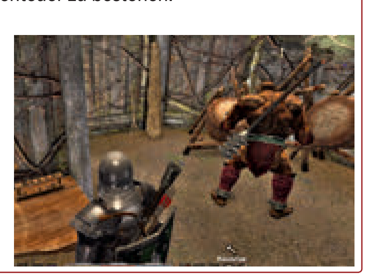
✗ Lehrmeister ade! Statt wie früher Lernpunkte bei einem Stufenanstieg zu verdienen, die Sie dann mit genug Bargeld mithilfe eines Lehrers in neue Fähigkeiten umwandeln konnten, setzt **Arcania** auf eine direktere Charakterentwicklung. Sie erhalten Fähigkeitenpunkte, die Sie in einem Menü ganz einfach in bestimmte Charakterwerte investieren. Das ist viel leichter als früher, aber kein echtes **Gothic** mehr.

SCHWIERIGKEITSGRAD



✗ Wie oben beschrieben, konnte es früher leicht passieren, dass Sie auf übermächtige Gegner treffen. Und auch sonst war die **Gothic**-Reihe nichts für Anfänger, denn der Schwierigkeitsgrad fiel teilweise happig aus. **Arcania** dagegen stellt für erfahrene Rollenspieler erst auf Stufen „Schwer" oder „Gothic" eine Herausforderung dar, in den anderen Schwierigkeitsgraden dürfte niemand ein Problem haben, das Abenteuer zu bestehen.

VERHALTEN DER FIGUREN



✗ Diebstahl ohne Folgen – das gab es in **Gothic** noch nie. In **Arcania** jedoch stört es keinen der Nichtspielercharaktere, wenn Sie sein Hab und Gut einsacken. Das macht die Spielwelt unglaubwürdig. Und auch sonst scheren sich die Figuren nicht besonders darum, was um sie herum geschieht.

INTERFACE: GUTE UND SCHLECHTE SEITEN

Die Bedienoberfläche eines Rollenspiels kann Fluch oder Segen sein. Arcania fällt leider teilweise in die erste Kategorie, da es dem Spieler das Leben unnötig schwer macht. Welche Elemente der Benutzeroberfläche am meisten nerven und was dagegen gut gelungen ist, das zeigen wir Ihnen hier.

GUT: DIE KARTE DER SPIELWELT



Die Weltkarte

Das Questlog

A WICHTIGE PERSONEN: Mit einem Ausrufezeichen zeigt Ihnen das Spiel, wo wichtige NPCs auf Sie warten.

C EIGENE MARKIERUNG: Sie haben die Möglichkeit, eine Markierung selbst zu setzen. Diese erscheint als blaues X auf der Karte.

B QUEST-MARKIERUNG: Wenn Sie im Questlog eine Aufgabe markieren, zeigt Ihnen das Spiel diese mit einem roten Ausrufezeichen auf der Karte.

Die Karte in **Arcania** ist sicherlich nicht perfekt, bietet aber einige praktische, wenn auch wenig überraschende Funktionen. Ausrufezeichen A zeigen Ihnen, wo sich questrelevante Personen aufhalten. Wenn Sie in Ihrem Questlog einen Job markieren B, leuchtet das zugehörige Ausrufezeichen rot B auf, sodass Sie den Weg dorthin leichter finden. Daneben dürfen Sie sich einen eigenen Wegpunkt setzen, der dann als blaues X C auf der Karte zu sehen ist. Jedoch ermöglicht es Ihnen **Arcania**, nur einen einzigen Wegpunkt zu setzen.

SCHLECHT: INVENTAR UND KAUFMENÜ



Das Inventar

Das Kaufmenü

DENKARBEIT: Wann immer Sie neues Equipment finden oder als Belohnung bekommen, müssen Sie die Werte Ihrer genutzten Ausrüstung im Kopf haben, da das Inventar keine Vergleichsfunktion bietet. Unnötig ärgerlich!

KATZE IM SACK: Da auch das Kaufmenü keine Vergleichsfunktion bietet oder Ihnen zumindest Ihr verwendetes Equipment zeigt, müssen Sie abermals ein gutes Gedächtnis beweisen, um die Gegenstände auswendig gegenüberzustellen.

Sowohl Inventar als auch Kaufmenü sind weniger gut durchdacht als die Karte. Das Inventar bietet leider keinerlei Vergleichsfunktion, sodass Sie die Werte von ausgerüstetem und gefundenem Equipment stets selbst im Kopf nebeneinanderstellen müssen. Das nervt, denn Sie finden immer wieder neue Schwerter oder Rüstungen. Das gleiche Problem besteht im Kaufmenü: Wenn Sie bei einem Händler altes Equipment loswerden oder neues erstehen wollen, müssen Sie ebenfalls die Werte Ihres gerade ausgerüsteten Gegenstands im Kopf haben. Warum die Entwickler Ihnen zum Beispiel nicht etwa zumindest die ausgerüsteten Klingen und Rüstungen zeigen, bleibt ihr Geheimnis. So werden Inventar und Kaufmenü schnell zum Ärgernis.

treffen. Die Glaubwürdigkeit der Welt, die der frühere Entwickler Piranha Bytes einst mit der **Gothic**-Reihe erschuf, leidet hier stark.

Apropos Tagesablauf: Ihr Held braucht keinen Schlaf mehr. Wenn er sich in ein Bett legt, dürfen Sie nicht wie früher auswählen, wie lange Ihr Schützling ruhen soll – sei es, um Lebensenergie zu regenerieren oder einfach um die Dunkelheit der Nacht hinter sich zu lassen. Stattdessen liegt der Kerl mit offenen Augen in der Koje und wartet. Echten Nutzen für das Abenteuer hat das nicht.

Die Spielwelt hat aber auch andere drastische Veränderungen erfahren. Früher hatten Sie ein offenes Areal vor sich, das Sie nach Lust und Laune erkunden konnten – lediglich die Stärke der angetroffenen Monster wies Ihnen Grenzen auf. In **Arcania** haben die Entwickler den Schauplatz in mehrere Gebiete unterteilt, die Sie erst nach und nach freischalten, wenn Sie in der Geschichte voranschreiten. Diese dürfen Sie zwar bis auf wenige unsichtbare Barrieren frei durchstreifen, doch das Gefühl der völligen Freiheit kommt damit nicht auf – **Arcania** wirkt so in seinem Spielverlauf deutlich linearer als es für ein **Gothic** üblich ist.

Dafür setzt Entwickler Spellbound die Spielwelt grafisch teilweise sehr beeindruckend in Szene. Die Texturen wirken hübsch, etwa die der Mauern. Die Licht- und Schatteneffekte verwandeln die Szenerien in stimmige Bilder und viele der Charaktermodelle sind glaubhaft und detailliert gestaltet. Das treibt jedoch die Hardware-Anforderungen in die Höhe, sodass **Arcania** selbst auf starken Rechnern hier und da ruckelt.

Eine gute Veränderung erfährt dafür das Kampfsystem. Da Sie die meiste Zeit damit beschäftigt sind, Monster zu vermöbeln, darf man es **Arcania** als Pluspunkt anrechnen, dass die Bedienung der Waffen und Zauber wunderbar einfach ist. Mit der linken Maustaste schlagen Sie mit Ihrem Schwert zu beziehungsweise schießen einen Pfeil oder Zauber ab, die rechte Maustaste dient dazu, gegnerische Attacken abzuwehren. Schlechter gelungen: das Balancing. Der Schwierigkeitsgrad ist viel zu leicht, erfahrene Rollenspieler müssen sich schon an „Schwer" oder „Gothic" wagen, um in Bedrängnis zu geraten. Das hat zwei Gründe. Zum einen lassen sich Ihre Gegner zu leicht austricksen. Selbst das größte Monster ist dumm genug, dass Sie es mit einem Pfeil anschießen und somit anlocken können. Dann hauen Sie einige Male darauf ein und nehmen schnell die Beine in die Hand. Wenn Sie weit genug von seinem Standort entfernt sind, stoppt das Biest die Verfolgung

GEMEIN | Nicht nur, dass die Dämonin Sie angreift, sie beschwört auch noch riesige Dornen. Ein grüner Kreis am Boden zeigt, wo die Dinger erscheinen, damit Sie ausweichen können.

WIDERLICH | Die Minecrawler sollten **Gothic**-Fans bekannt vorkommen. Die Biester zählen zu den härteren Gegnern, da sie im Boden verschwinden können.

BUG-BERICHT

Im Vergleich zu seinen Vorgängern weist Arcania erfreulich wenige Fehler auf. Wir listen die größten auf.

FEHLENDE TEXTUREN
Bei einigen Gebäuden in der Spielwelt von **Arcania** verschwinden zeitweise die Texturen, sodass die Wände der Häuser dann als große, schwarze Flächen erscheinen, was die Orientierung deutlich erschwert.

DOPPELTE FRISUREN
Die Charaktere haben in manchen Dialogen zweimal dieselbe Frisur übereinander, sodass eine davon als geisterhafter Umriss erscheint.

UNSICHTBARE WÄNDE
Arcania hindert Sie mit unsichtbaren Barrieren daran, bestimmte Stellen der Spielwelt zu erreichen. Das führt dazu, dass der Held sekundenlang steif durch die Welt schwebt, bis er wieder normalen Boden erreicht.

LÖCHER IN DER SPIELWELT
An einer Stelle (in der Nähe von Erhags Lager) fiel unser Held plötzlich durch den Boden ins Endlose. Dieser Fehler trat jedoch nur an dieser Stelle auf.

HASE ALS BEGLEITER
In **Arcania** hoppeln hier und da Hasen durch die Gegend. Einer davon folgte uns minutenlang. Bug oder Easteregg? Wir wissen es nicht …

und kehrt zurück – ohne aber seine Lebenspunkte zu regenerieren. Dieses Spielchen wiederholen Sie dann einfach so lange, bis das Ding umkippt. Erst wenn Sie auf mehrere größere Bestien treffen, geraten Sie unter Umständen ins Schwitzen. Zum anderen macht die Charakterentwicklung Ihren Helden zu schnell zu mächtig. Wer den Weg des Kämpfers einschlägt, verwandelt sich schon nach wenigen Spielstunden in eine unstoppbare Kampfmaschine. Wenn Sie dann den ersten Schlag landen, haben die meisten Gegner keine Chance mehr. Möglich macht das eine Fähigkeit, die es Ihrem Helden erlaubt, ohne Unterlass Schwertstreiche auszuführen.

Als Zauberer oder Bogenschütze haben Sie in **Arcania** – im Gegensatz zu vielen anderen Rollenspielen – ebenfalls keine großen Probleme, das Abenteuer zu bestehen. Denn auch diese Fähigkeiten hat Spellbound entsprechend mächtig gestaltet. Wobei ein Krieger es – wie so oft – ein wenig leichter hat.

Die Charakterentwicklung, die Sie schnell zum professionellen Monsterjäger macht, weicht ebenfalls vom traditionellen **Gothic**-Weg ab. Früher verdienten Sie sich Lernpunkte, die Sie zusammen mit dem nötigen Kleingeld bei einem Lehrer in neue Fähigkeiten investierten. In **Arcania** investieren Sie jene Punkte ganz einfach in einem simpel gehaltenen Bildschirm in verschiedene Charakterwerte. So stocken Sie Ihre Lebensenergie oder Ihren Manavorrat auf und schalten neue Fertigkeiten frei – jederzeit und ohne großen Aufwand. Die gleiche Vereinfachung erfährt das Handwerk-System. Dort stellen Sie Tränke oder Ausrüstung her, doch auch das wirkt belanglos. Sobald Sie ein Rezept für einen neuen Gegenstand gefunden oder gekauft haben, klicken Sie dieses im Inventar an – und Ihr Held kann das neue Gebräu oder Spielzeug herstellen. Fortan benötigen Sie nur die richtigen Zutaten, dann öffnen Sie den Handwerkbildschirm, in dem Sie lediglich einstellen müssen, wie viele Einheiten Sie herstellen möchten. Abermals fehlt hier jede Spur der früheren Komplexität. Das alles macht **Arcania** natürlich deutlich einsteigerfreundlicher. Den Fans der **Gothic**-Reihe, die nun drei Jahre auf die Fortsetzung warten mussten, wird dies aber wohl kaum schmecken.

Doch auch wenn sich alle unsere Kritikpunkte nach einem schlechten Spiel anhören: **Arcania** macht Spaß. Wer bei dem Untertitel **Gothic 4** an ein neues, traditionelles **Gothic** denkt, wird innerhalb kürzester Zeit enttäuscht. Zu groß sind die Veränderungen, zu einfach geraten viele Spielelemente. Wer dagegen ein beliebiges Rollenspiel sucht, hat mit **Arcania** sicher seinen Spaß. Die Geschichte ist größtenteils interessant, die Action stimmt, die Spielwelt ist atmosphärisch, wenn auch teilweise etwas unglaubwürdig. Das macht **Arcania** zu einem soliden, aber eben nicht herausragenden Rollenspiel. ❑

MEINE MEINUNG |
Sebastian Weber

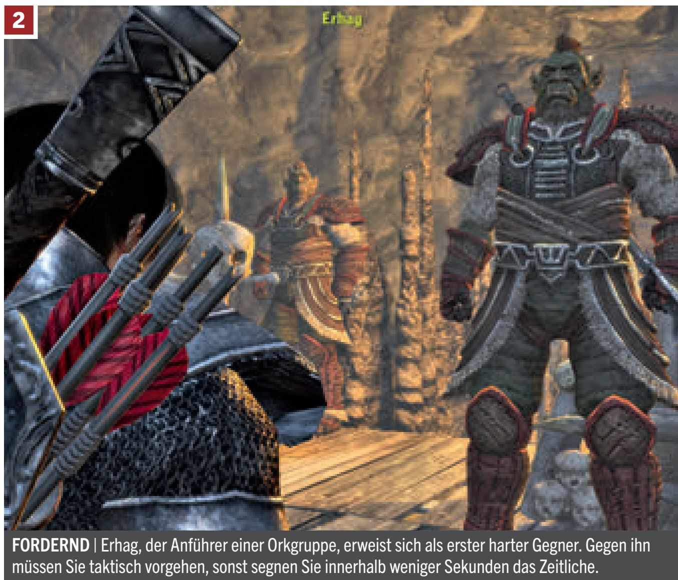


„Solide und fast bugfrei, aber keine Offenbarung“

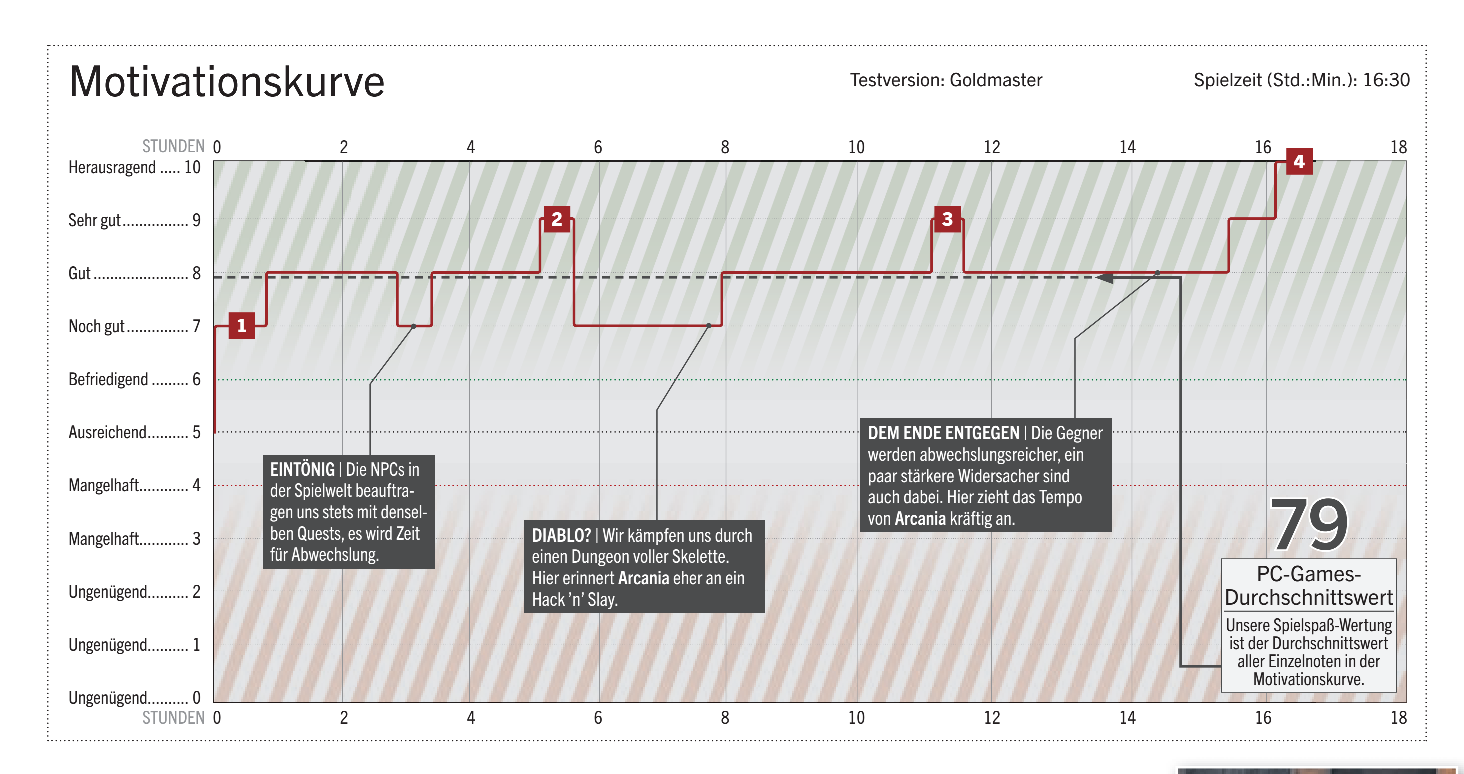
Bereits in der vergangenen Ausgabe monierte ich, dass **Arcania: Gothic 4** mir zu wenig **Gothic** sei, als dass es diesen Titel verdient hätte. Dieser Eindruck hat sich bis zum Abspann des Spiels nicht geändert. Teilweise kommt mir Spellbounds Abenteuer auch eher wie ein Action-Adventure als wie ein Rollenspiel vor, denn die Charakterentwicklung haben die Entwickler aufs Nötigste reduziert. **Arcania** unterhält zwar bis zum Ende solide, doch das gewisse Extra fehlt einfach, wodurch es zu einem herausragenden Rollenspiel werden würde. So ist alles ganz nett, aber derart belanglos, dass man irgendwann gar nicht mehr den Drang verspürt, alle Nebenquests zu erfüllen, sondern sich hauptsächlich um die Hauptaufgaben der Geschichte kümmert. Potenzial verschenkt.

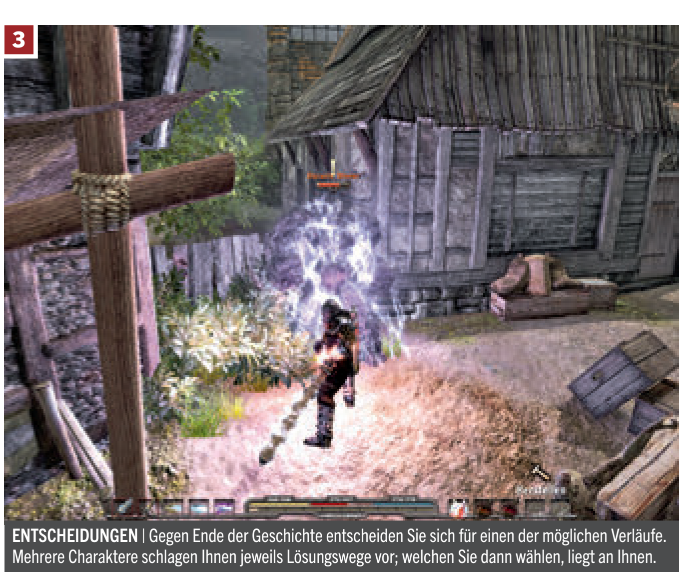


LAHMER EINSTIEG | **Arcania** beginnt mit einer Tutorial-Insel, auf der die Geschichte startet und Sie erste Quests erledigen. Doch der Anfang des Abenteuers könnte ein wenig schneller in Fahrt kommen.

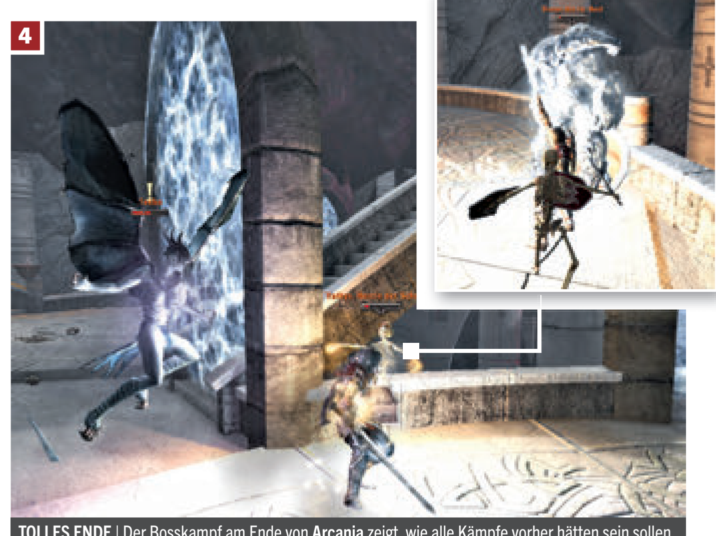


FORDERND | Erhag, der Anführer einer Orkgruppe, erweist sich als erster harter Gegner. Gegen ihn müssen Sie taktisch vorgehen, sonst segnen Sie innerhalb weniger Sekunden das Zeitliche.

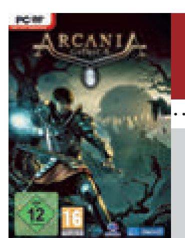




ENTSCHEIDUNGEN | Gegen Ende der Geschichte entscheiden Sie sich für einen der möglichen Verläufe. Mehrere Charaktere schlagen Ihnen jeweils Lösungswege vor; welchen Sie dann wählen, liegt an Ihnen.



TOLLES ENDE | Der Bosskampf am Ende von **Arcania** zeigt, wie alle Kämpfe vorher hätten sein sollen. Hier benötigen Sie Timing und Taktik und das Gemetzel dauert mehrere Minuten. Toll!



Arcania: Gothic 4

Preis: Ca. € 45,-
Termin: 12. Oktober 2010
Publisher: Jowood

Entwickler: Spellbound Entertainment (**Desperados**-Reihe, **Airline Tycoon**)
Genre: Rollenspiel

GRAFIK

Grafisch zieht **Arcania** spielend an vielen Konkurrenten, etwa **Risen,** vorbei. Die Spielwelt sieht stimmig aus, die Texturen wirken realistisch und plastisch (bis auf wenige Ausnahmen), Licht- und Schatteneffekte sind wunderbar gelungen. Das benötigt jedoch auch einen entsprechend leistungsstarken Rechner. Die Charaktere dagegen fallen nicht alle derart beeindruckend aus. Viele, vor allem die Hauptfiguren, hat Spellbound sehr gut hinbekommen, andere dagegen sind detailarm gestaltet und gleichen sich oft.

SOUND

Die Soundkulisse von **Arcania** überzeugt. Die Sprachausgabe ist in den meisten Fällen gut gelungen und die Sprecher fangen den rauen Stil der **Gothic**-Reihe perfekt ein. Die Musik erinnert ebenfalls an den Soundtrack der früheren Teile, auch wenn sie zeitweise zu sehr im Hintergrund dahinplätschert.

STEUERUNG

Die Steuerung von **Arcania** funktioniert genretypisch. Mit den Tasten W, A, S und D steuern Sie den Helden, mit der Maus die Kamera. Die linke Maustaste löst Schläge oder Zauber aus, mit der rechten blocken Sie Angriffe ab. Halten Sie diese gedrückt und betätigen eine der Richtungstasten, dann weicht der Held in die entsprechende Richtung aus. Im Optionsmenü dürfen Sie die Steuerung nach Ihren Wünschen umbelegen und optimieren, sodass **Arcania** hier für keinen Spieler ein Problem darstellen sollte.

UMFANG

Der Umfang von **Arcania** fällt ausreichend groß aus. Wer nicht alle Nebenquests absolviert, erreicht das Ende nach etwa 15 bis 17 Stunden Spielzeit. Wenn Sie die Spielwelt ausgiebig erkunden und versuchen, alle Zusatzjobs zu erledigen, dürften Sie etwa 25 Stunden einplanen.

SPEICHERSYSTEM

Arcania erlaubt es Ihnen, jederzeit zu speichern, legt aber zusätzlich in regelmäßigen Abständen automatisch einen Speicherstand an. Jedoch dürfen Sie die Speicherpunkte nicht frei benennen, sodass die entstehende Liste ein wenig unübersichtlich erscheint.

SCHWIERIGKEITSGRAD

Arcania bietet vier Schwierigkeitsgrade: „Leicht", „Normal", „Schwer" und „Gothic". Gerade „Leicht" und „Normal" sind aber viel zu leicht, hier fühlen sich erfahrene Spieler schnell unterfordert. „Schwer" und besonders „Gothic" sind härtere Nüsse. Hier müssen Sie mit Heiltränken und ähnlichem Hilfsgegenständen haushalten, um nicht schnell das Zeitliche zu segnen.

ALTERSFREIGABE



Arcania hat eine Freigabe ab 12 Jahren und kommt entsprechend unblutig daher. Zwar bestimmen Kämpfe den Spielverlauf, diese sind aber nicht besonders explizit dargestellt. Zudem treten Sie meist gegen Monster, nicht gegen Menschen an.

SPRACHE UND TEXT

Arcania liegt komplett in Deutsch vor – sowohl die Bildschirmtexte als auch die Sprachausgabe. Die Vertonung ist bis auf wenige Ausnahmen gut und wartet mit bekannten Synchronstimmen auf, etwa der des Schauspielers Leonardo DiCaprio.

MEHRSPIELER-MODI

Arcania hat keinen Mehrspieler-Modus.

HARDWARE

Minimum: Athlon 64 X2 6000+/Core2Duo E6600, Radeon X1800/Geforce 8800 GTS, 1 GB RAM (2 GB RAM für Windows Vista)
Empfohlen: Phenom II X4 955 BE/Core i5-7xx/Core i7, Radeon HD 4870/Geforce GTX 260-216, 4 GB RAM

KOPIERSCHUTZ

Arcania nutzt Securom als Kopierschutz. Sie dürfen das Spiel auf beliebig vielen Rechnern installieren und über das Internet aktivieren. Danach kann **Arcania** auf maximal drei PCs gleichzeitig gespielt werden – ohne DVD im Laufwerk oder Internetverbindung.

TEST-ABRECHNUNG

Unsere Testversion lief ohne Probleme, es gab keine Abstürze oder schwerwiegende Fehler. Es traten jedoch vereinzelte Bugs auf, die sich aber nicht auf den Spielfortschritt auswirkten.

Pro und Contra

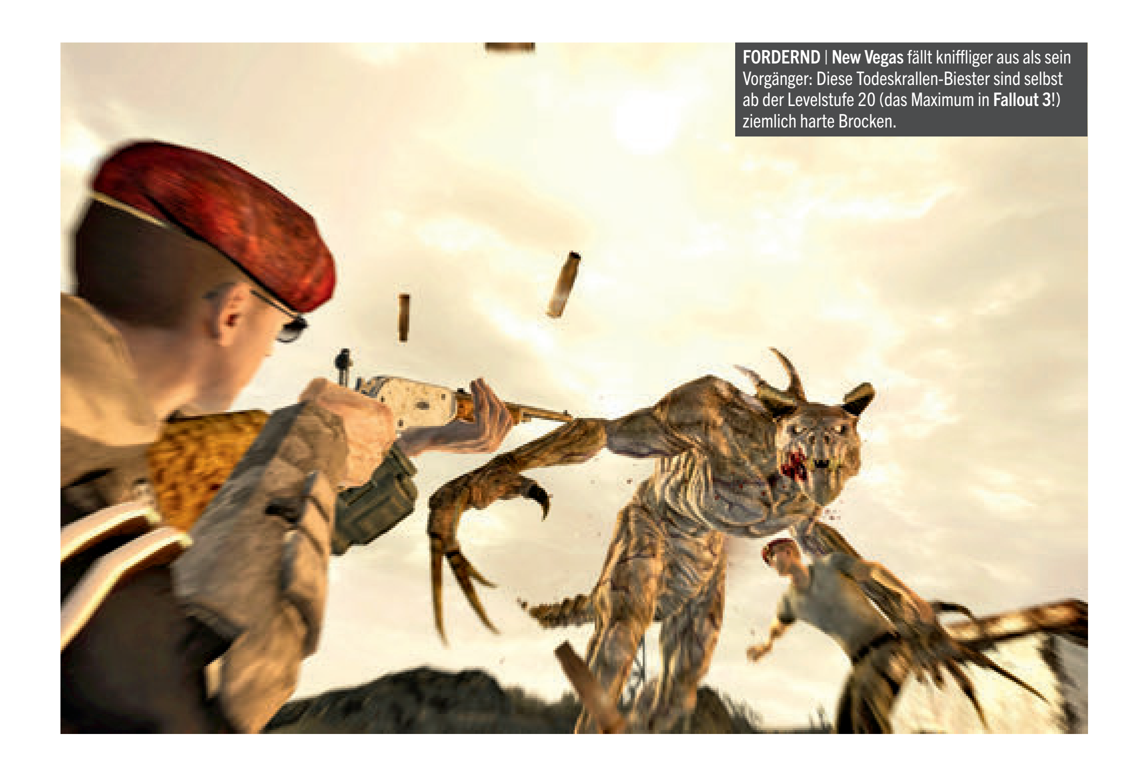
- + Wiedererkennungswert dank einiger bekannter Charaktere der **Gothic**-Reihe
- + Hübsch designte Spielwelt, die grafisch ansprechend umgesetzt ist
- + Erfreulich wenige und vor allem nur kleinere Fehler
- + Viele optionale Hilfefunktionen, die auch **Gothic**-Anfängern einen leichten Einstieg ermöglichen
- + Gelungene Synchronisation dank bekannter Sprecher
- + Einfaches Kampfsystem, das schnell zu begreifen und leicht zu bedienen ist
- − Der Questablauf variiert kaum, der Spielablauf erweist sich zu schnell als zu eintönig
- − Unglaubwürdiges Verhalten der NPCs, da sie keinem Tagesablauf nachgehen und nicht auf Diebstähle reagieren
- − Schlechtes Balancing
- − Viel zu leichter Schwierigkeitsgrad (vor allem „Leicht" und „Normal")
- − Spielverlauf ist im Gegensatz zu den früheren **Gothic**-Teilen sehr linear
- − Viele Funktionen wurden deutlich vereinfacht, etwa die Charakterentwicklung oder das Crafting.
- − Bedienmängel, vor allem im Kaufmenü und Inventar, die einem das virtuelle Leben unnötig schwer machen
- − Selbst auf starken Rechnern leichte Ruckler

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **79**

Von: Felix Schütz

Nicht genial, aber immer noch gut: Das neue Fallout eifert seinem Vorgänger nach, lässt dabei aber Feinschliff und Fortschritt vermissen.



FORDERND | **New Vegas** fällt kniffliger aus als sein Vorgänger: Diese Todeskrallen-Biester sind selbst ab der Levelstufe 20 (das Maximum in **Fallout 3**!) ziemlich harte Brocken.

Fallout: New Vegas

SO HABEN WIR GETESTET

Unser Test-Artikel zu Fallout: New Vegas entstand in zwei Etappen.

Publisher Bethesda weigerte sich zunächst, Rezensionsexemplare des Spiels an Redaktionen zu verschicken. Daher lud man uns als eine von fünf deutschen Redaktionen zu einem Test-Event ein, bei dem wir eine fast fertige PC-Version rund 20 Stunden lang in einer gemütlichen Hotelsuite spielen konnten. Auch Screenshots durften wir selbst erstellen. Allerdings verlangte Bethesda, dass wir unsere Bilder zu einer Freigabe einsenden. Normalerweise hätten wir unter diesen Umständen eine Bewertung des Spiels verweigert.

Zum Glück schickte uns Bethesda wenig später doch noch eine fertige Goldmaster-Version zu, die wir völlig ungestört in unserer Redaktion testen konnten. Außerdem durften wir unsere Spielstände von dem Test-Event übernehmen. Und natürlich mussten wir auch keine Screenshots mehr zur Freigabe einsenden – wir konnten das Spiel also problemlos weitere 20 Stunden testen, durchspielen und Benchmarks anfertigen. **Das bedeutet:** Unser Test-Artikel kam schlussendlich absolut frei von Beeinflussung und unter völlig normalen Testbedingungen in unserer Redaktion zustande.

Manche Spieler betrachten **Fallout: New Vegas** vielleicht als Fortsetzung, andere hingegen sehen in ihm eher ein riesiges, selbstständig lauffähiges Add-on. Beide Ansichten sind im Grunde richtig: **New Vegas** richtet sich vor allem an jene Spieler, die nach **Fallout 3** einfach noch Lust auf mehr hatten – mehr Quests, mehr Items, mehr Tiefgang, mehr **Fallout**. All das bekommt man auch geboten, nur eben nicht mehr durchgängig auf Top-Niveau. Dabei ist und bleibt **New Vegas** aber ein völlig eigenständiges Spiel, das keine inhaltlichen Bezüge zu **Fallout 3** aufweist und keine Vorkenntnisse erfordert.

Nicht Bethesda selbst, sondern Obsidian (**Alpha Protocol**) zeichnet für die Entwicklung von **New Vegas** verantwortlich. Daher unterscheidet sich das finstere Endzeit-Rollenspiel auch von seinem Vorgänger **Fallout 3**, vielleicht mehr, als es zunächst erscheinen mag. Die erste auffällige Änderung ist das neue Szenario: In **Fallout: New Vegas** ist man wieder an der amerikanischen Westküste unterwegs, erkundet dort die Wüste rund um Las Vegas und natürlich das legendäre Spielerparadies selbst. Dazu schlüpft man in die Haut eines neuen Helden, eines Kuriers von Beruf, wahlweise männlich oder weiblich. Nach einem knappen Intro erlebt der Spielheld, wie er von einem Mann beraubt, angeschossen und in der Wüste verscharrt wird. Wenig später erwacht er in einer improvisierten Klinik im Örtchen Goodsprings, wo ihn ein Doktor gerade wieder zusammenflickt. Diese ersten Spielminuten lassen die erzählerische Finesse des ausufernden **Fallout 3**-Tutorials vermissen, sie dienen nur einem Zweck: den Spieler flott durch die Charaktererstellung zu schleusen, damit er sich so schnell wie möglich ins Spielgeschehen stürzen kann. Auch dies ein Zeichen dafür, dass sich das Spiel in erster Linie an **Fallout 3**-Fans richtet.



LEBENDIG | Das sündige New Vegas ist ein überraschend kleines, dafür aber gut gestaltetes Gebiet.

UNVERÄNDERT: KÄMPFE PER V.A.T.S.

Das Kampfsystem, kurz V.A.T.S. genannt, wurde unverändert aus **Fallout 3** übernommen: Jederzeit darf man das Geschehen per Tastendruck pausieren, um so in Ruhe ein bestimmtes Körperteil des Feindes anzuvisieren. Die Trefferchance ist abhängig von verschiedensten Faktoren – etwa Schusswaffentalente, Zustand der Waffe oder Distanz zum Gegner – und wird in Prozenten angegeben. Dieses taktische Element ist zwar sehr nützlich und wichtig, jedoch ist es kein Muss: Wer mag, kann **Fallout: New Vegas** auch einfach wie einen Ego-Shooter spielen. Im V.A.T.S.-Modus genießt man dank spezieller Extras allerdings mehrere Vorteile, etwa eine höhere Trefferchance. Während einer Pause lassen sich mehrere Aktionen aneinanderreihen, dabei kostet jede Handlung eine gewisse Menge Aktionspunkte. Sobald man den V.A.T.S.-Modus dann beendet, werden alle gewählten Aktionen nacheinander ausgeführt, das Spiel inszeniert diese Kampfhandlung dann in schicken Zeitlupenszenen.



▶ **VOLLTREFFER** | Der vertraute V.A.T.S.-Modus bietet auch in **Fallout: New Vegas** wieder viele Vorteile. Hier visieren wir die Dynamitstange an, die der Gegner gerade auf uns werfen will. Ohne Pause würden wir die sicher meilenweit verfehlen, doch dank V.A.T.S. gelingt uns der Treffer und der Feind verendet in einer wuchtigen Explosion.

Der Auftrag des Helden ist anfangs vage: Wer war der Mann, der den Abzug drückte? Welche mysteriöse Lieferung wurde dem Kurier gestohlen? Und wie konnte er den Mordversuch überleben? Dies sind die Ausgangsfragen für eine Geschichte, die etwas schleppend beginnt, im Spielverlauf dann aber beinahe epische Züge annimmt. Auf der Suche nach Antworten trifft der Held nämlich auf zwei grundverschiedene Fraktionen: die militärisch organisierte RNK und die menschenfeindlichen Sklavenhändler der Caesar's Legion. Beide Parteien kämpfen erbittert um die Kontrolle des Hoover-Staudamms in der Region und tragen dem Spieler immer wieder neue Quests auf, die ihren Einfluss stärken sollen. Hinzu kommt noch eine dritte, anfangs mysteriöse Partei: Im hell erleuchteten Sündenpfuhl New Vegas, einer Stadt, die man erst nach mehreren Stunden erreicht, befindet sich ihr Hauptsitz, der riesige Turm Lucky 38. Was genau sich dort verbirgt, verraten wir natürlich nicht, denn die Überraschung an diesem Ort ist Obsidian gut gelungen. Schön: Alle drei Fraktionen bieten mehrstufige Hauptquestreihen, die sich teilweise sogar mit Aufgaben anderer Parteien überkreuzen. Je nachdem, für welche Seite man kämpft, erhält man beim Erfüllen der Quests Rufpunkte. So wird man im Laufe der langen Spielzeit eine Bekanntheit unter den Fraktionen und muss zum Ende der Geschichte hin auch eine Entscheidung fällen, für wen man einsteht – bis hin zu mehreren Endsequenzen.

Die Fraktionswahl und das Rufsystem sorgen für einen hohen Wiederspielwert und verschleiern auch meist gelungen die Tatsache, dass die Geschichte weder so glaubwürdig noch so durchdacht ist wie die Handlung von **Fallout 3**. Auch die Spielwelt kann nicht ganz mit dem Vorgänger mithalten: Zwar hat auch Obsidian eine Menge sehenswerter Dörfer, Camps, Trümmerlandschaften und dergleichen designt, doch so glaubhaft und organisch wie das zerstörte Washington in **Fallout 3** wirkt **New Vegas** nie. Gerade in Innenräumen, aber auch in den vielen geschäftigen Casinos und Bordellen in New Vegas beschlich uns häufiger das Gefühl, mehr durch die Arbeit eines Leveldesigners als durch eine lebendige, atmende Welt zu stapfen. Etwas schade auch, dass Obsidian viele Grafiken und Objekte praktisch unverändert aus dem Vorgängerspiel kopiert hat und die komplett offene Spielwelt durch einige unsichtbare Levelbegrenzungen limitiert wird. Atmosphärisch ist das Spiel natürlich trotzdem, jedenfalls die meiste Zeit über: NPCs etwa haben wieder

DAS HANDWERK-SYSTEM

In **New Vegas** lassen sich viele Fundsachen – Fleisch, Felle, Obst und noch vieles mehr – zu neuen Items verarbeiten. Dazu muss man ein Lagerfeuer oder eine Werkbank aufsuchen, denn nur dort sind alle verfügbaren Rezepte mitsamt allen Anforderungen einsehbar – das macht das gezielte Suchen der vielen Komponenten ziemlich umständlich. Obendrein wandern alle Materialien nicht in ein eigenes Menü, sondern landen unsortiert in zwei Bereichen des Rucksacks, was die Übersicht leider enorm erschwert. Immerhin gelingt das Herstellen der Items dann binnen eines Mausklicks. Einige der besten Munitionstypen, Speisen und Arzneien lassen sich nur per Handwerk produzieren. Allerdings ist das zeitaufwendige System nicht verpflichtend, wir haben es auf dem normalen Schwierigkeitsgrad zu keinem einzigen Zeitpunkt benötigt. Erst im Hardcore-Modus wird das Handwerk verlockender, da man hier auch die Verpflegung des Helden berücksichtigen muss.

Fazit: Eine nette Ergänzung, die vielen zuvor nutzlosen Gegenständen nun einen Sinn verleiht. Allerdings wird das Handwerk durch das Listen-Inventar schnell ziemlich unübersichtlich.



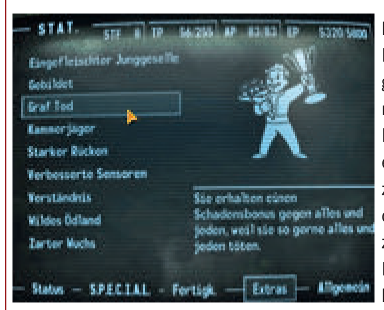
BEISPIELE: ÄNDERUNGEN IM DETAIL

Wer Fallout 3 gut kennt und längere Zeit gespielt hat, der erwartet von New Vegas womöglich nur eine Art Standalone-Erweiterung mit exakt der gleichen Spielmechanik. Tatsächlich hat Obsidian aber diverse kleine Details verändert – hier zeigen wir Ihnen fünf von vielen möglichen Beispielen.

Dialogerfolge durch Fertigkeiten
In **Fallout 3** bedingen oft nur die Sprach- und Feilschen-Talente, ob man einen Gesprächspartner überzeugen kann oder nicht. In **New Vegas** hingegen entscheiden nun viele weitere Talente darüber, etwa Medizin oder Überleben. Außerdem gibt es für Dialogoptionen keine prozentuale Erfolgschance mehr, Sie sehen stattdessen gleich, ob der Überzeugungsversuch gelingen wird oder nicht.



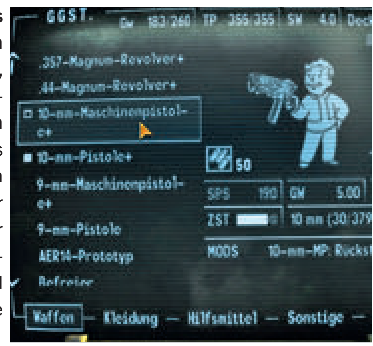
Extras und Eigenschaften
Zwar gibt's deutlich mehr lernbare Extras (Statusboni und spezielle Eigenschaften für Ihren Charakter) als noch in **Fallout 3**, allerdings darf man sich nur noch bei jedem zweiten Levelaufstieg eines davon aussuchen. Eigenschaften hingegen wählt man nur zu Spielbeginn – Sie bieten nicht nur Vor-, sondern auch Nachteile. Wer sich bei dieser Wahl unsicher ist, darf auch ganz die Finger von Eigenschaften lassen.



Extras durch Herausforderungen
Da man durch Levelaufstiege weniger Extras erhält, gibt's nun die Herausforderungen. Zum Beispiel 100 Kopfschüsse oder 50 kritische Treffer erzielen – wer diese automatisch mitzählenden Aufgaben meistert, erhält dafür zusätzliche Extras. Tötet man zum Beispiel eine bestimmte Menge Riesenameisen, gibt's ein Schadensbonus-Extra gegen Insekten.

Magazine und Bücher
Anders als in **Fallout 3** geben Zeitschriften nun keine dauerhaften Boni mehr auf Fertigkeiten – das können nur Bücher, die in **New Vegas** aber sehr selten sind. Magazine verleihen dafür kurzzeitig enorme Steigerungen von Talenten – so knackt man im Notfall auch mal ein Schloss höherer Stufe. Leider lässt die Wirkung von Magazinen sehr schnell wieder nach.

Munitionstypen und Waffenupgrades
Für die meisten Waffen findet man nun verschiedene Munitionstypen, die Vor- und Nachteile gegen bestimmte Gegner- und Rüstungstypen bieten. Ein etwas undurchsichtiges System, da man im überquellenden Inventar kaum einen Überblick über seine Munitionstypen hat. Simpler sind da die Waffenupgrades: Größere Magazine, Zielfernrohre und mehr werden einfach auf eine Waffe angewendet.



BUNT | Die Kasinos in New Vegas erstrahlen in für **Fallout** ungewöhnlicher Farbenpracht. Leider wirken manche der Hotels, Freudenhäuser und Innenräume etwas lieblos designt.





WILDES GETIER | Diese riesigen Insekten sind einige der wenigen neuen Monstertypen. Sie treten – wie viele Gegner in **New Vegas** – oft in großen Gruppen auf und entpuppen sich als starke Widersacher.

Tagesabläufe, reagieren auf Diebstähle, greifen selbstständig Feinde an und kommentieren auch mal den Fortschritt des Spielers – das sind stimmungsvolle Details.

Das grundlegende Gameplay ist nahezu identisch mit dem aus **Fallout 3**: Man erkundet die Spielwelt auf eigene Faust, löst reihenweise Quests, entwickelt seinen Helden weiter. Allerdings hat Obsidian die Spielmechanik in vielen Details angepasst. Man findet beispielsweise deutlich weniger brauchbare Rüstungen in der Spielwelt, beschädigte Waffen laden nur noch langsam nach und Reparaturen ermöglichen es nun nicht mehr, schon auf frühen Levels übermächtige Items herzustellen. Waffen lassen sich mit Upgrades verbessern und feuern nun verschiedene Munitionstypen ab. Und auch an den Fertigkeiten und der Charakterentwicklung wurde gebastelt: Es dauert nun etwas länger als in **Fallout 3**, die Maximalstufe 30 zu erreichen. Zudem erhält man nur noch für jeden zweiten Levelaufstieg eines der kostbaren Extras (auf Englisch: Perks) – das sind die wichtigen Bausteine für Ihren Helden. Aus diesem Grund gibt's nun zusätzliche Extras, die man über das Erledigen von Herausforderungen verdient: Wer beispielsweise genügend Kopf-



KREATIV | Caesar's Legion ist im Stil römischer Legionäre designt – eine coole Aufmachung. Wer für die menschenverachtende Legion aktiv wird, folgt der denkbar bösesten Spielweise in **New Vegas**.

FÜR HARTGESOTTENE: DER HARDCORE-MODUS

Auf Wunsch vieler Fans baute Obsidian einen freiwilligen Hardcore-Modus ein.

Gleich nach der Charaktererstellung blendet **Fallout: New Vegas** eine Frage ein: Möchten Sie das Spiel im Hardcore-Modus bestreiten? Darunter der Hinweis, dass die Antwort „Nein" sogar von Obsidian empfohlen wird. Der Grund: Unerfahrene Spieler sollen sich nicht überfordert fühlen, zumal **New Vegas** ohnehin schon knifflig genug ausfällt. Fair: Wem der Modus auf Dauer zu schwer oder nervig ist, der kann ihn jederzeit abschalten. Wer ihn allerdings bis zum Spielende durchhält, der wird laut Text-Einblendung mit einer (uns unbekannten) Überraschung belohnt. Nachfolgend einige der kniffligen Änderungen des Hardcore-Modus:

Munition mit Gewicht: Anders als im normalen Spielmodus können Sie hier nur begrenzt Patronen, Energiezellen, Brennstoff und Raketen mit sich herumschleppen – gerade letztere verbrauchen reichlich Inventarplatz. Der Effekt: Der Spieler muss sich stärker auf bestimmte Waffenarten konzentrieren.

Mäßige Heilung: Stimpacks heilen Schaden nicht mehr auf einen Schlag, sondern ersetzen die Lebenspunkte nur langsam mit der Zeit. Ähnlich verhält es sich mit Radaway, um Verstrahlung zu reduzieren. Obendrein lassen sich gebrochene Gliedmaßen nicht mehr mit Stimpacks heilen, hierzu ist beispielsweise ein kostspieliger Besuch beim Arzt fällig.

Hunger, Durst und Müdigkeit: Für diese drei Bedürfnisse gibt's nun eigene Übersichten im Statusmenü des Pip-Boys, ähnlich der Verstrahlungsanzeige. Mit der Zeit wandern die Balken nach rechts, dann muss der Spieler Nahrung und Wasser zu sich nehmen und hin und wieder ausschlafen. Vor allem die ständige Suche nach Getränken erschwert die ersten Spielstunden – denn nicht alles, was in Flaschen abgefüllt wurde, eignet sich als Durstlöscher!

Sterbliche Freunde: Normalerweise werden besiegte Begleiter nur kurzzeitig ohnmächtig. Im Hardcore-Modus verlieren Sie dauerhaft ihr Leben, das macht viele Kämpfe doppelt schwer!



DURSTIG | Im Hardcore-Modus warnt uns die rot blinkende Anzeige vor dem drohenden Tod durch Verdursten.

ÜBERSICHT | Im Statusbildschirm befinden sich die neuen Bedürfnis-Anzeigen.

treffer bei Feinden erzielt, der erhält vielleicht ein Schadensbonus-Extra.

Zusätzlich zu all diesen Details führt Obsidian aber auch ein paar handfeste Neuerungen ein, etwa das Handwerksystem. So kann der Spieler nun an Werkbänken Munition herstellen oder an Lagerfeuern neue Medizin und Nahrung produzieren. Dazu benötigt man verschiedenste Fertigkeiten, vor allem aber das komplett neue Überleben-Talent, das einzig für das Handwerk eingeführt wurde. Das Schöne daran ist, dass es vielen einst nutzlosen Items nun einen Zweck verleiht – wer mag, kann sich lange mit dem Suchen von Zutaten und Rohstoffen beschäftigen. Leider wandern aber all diese Materialien unsortiert in das aus **Fallout 3** bekannte Listeninventar, was bei der schieren Menge an Items schnell so unübersichtlich wird, dass uns die Lust am Handwerk verging. Glücklicherweise ist man aber auch nicht darauf angewiesen, das Spiel zwingt einen nicht dazu – es bietet es lediglich an.

Unverändert gut ist das aus **Fallout 3** bekannte Kampfsystem. Wer mag, kann im Grunde jedes Gefecht wie einen typischen Ego-Shooter spielen und einfach draufhalten. Taktischer wird's jedoch, wenn man das Geschehen per V.A.T.S.-Modus pausiert und dann gezielt die Körperteile des Feindes anvisiert. Allerdings sind während der Pausen nur begrenzte Mengen an Aktionen möglich, weshalb man hier mit Bedacht vorgehen sollte. Dieser Mix aus Action und Überlegung funktioniert nicht nur prima, sondern sieht auch immer noch sehr hübsch aus: Sobald man alle V.A.T.S.-Aktionen festgelegt und die Pause beendet hat, werden die Kampfhandlungen in sehenswerten Kameraschwenks und Zeitlupen eingefangen, während Projektile flammend aus Gewehrläufen schießen und Gegner, physikalisch korrekt vom Rückstoß getroffen, durch die Gegend wirbeln.

Eine kleine Neuerung gegenüber **Fallout 3** findet sich im Nahkampf: Hat man diese Fertigkeit auf Stufe 50 gebracht, lassen sich besonders starke Spezialattacken ausführen, was die Gefechte etwas vielseitiger und interessanter macht.

Selbst auf dem normalen Schwierigkeitsgrad fällt **Fallout: New Vegas** merklich schwieriger aus als sein Vorgänger: Viele Gegner benutzen nun stärkere Waffen wie Kettensägen oder Dynamitstangen, Monster wie Rad-Skorpione oder Todeskrallen teilen mehr Schaden aus und in einigen Indoor-Levels wird man buchstäblich von Gegnern



HELFER | Nicht alle Mutanten in **New Vegas** sind gefährlich – im versteckten Ort Jacobstown trifft man auch auf intelligente, aber bedrohte Exemplare. Gutherzige Spieler greifen ihnen unter die Arme.



SCHAUDERHAFT | Auch wenn die Grafikengine ziemlich veraltet wirkt: Manche Figuren – etwa diese Ghule – sind immer noch klasse gestaltet und lassen die angestaubte Technik kurzzeitig vergessen.

DIE BEGLEITER IN FALLOUT: NEW VEGAS

Acht verschiedene NPCs können sich dem Spieler anschließen, sofern man sie überzeugt oder Quests für sie erledigt. Bis zu zwei von ihnen – ein Humanoider und ein Zusatzkumpane – dürfen gleichzeitig im Team bleiben. Sie agieren selbstständig und meist auch zuverlässig, hin und wieder hat die Wegfindung aber auch Aussetzer. Alle Begleiter verleihen dem Spieler auch ein besonderes Extra oder eine spezielle Fähigkeit – man sollte daher darauf achten, nur die Kumpels mitzunehmen, die auch gut zum eigenen Spielstil passen.

KONTROLLE| Mit diesem praktischen Ringmenü erteilt man seinen Begleitern schnelle Kommandos. Heilung, Verhaltensweisen, Rückzugsbefehle – das geht gut von der Hand. Außerdem können Begleiter auch Gegenstände für den Spieler transportieren.



ED-E | Eine fliegende Drohne, die uns das gesamte Spiel über begleitete: Sie kämpft zwar lausig, kann aber Gegner auf große Distanz orten, was uns sehr oft das Leben erleichterte.

BOONE | Der schweigsame Scharfschütze war für uns unverzichtbar, denn er erledigt im Alleingang die meisten Gegner mit nur wenigen Schüssen, und das auch noch auf sehr große Entfernung. Zudem geht sein Munitionsvorrat nie zur Neige.

überrannt. Auch sind Munition und Stimpacks nun seltener als in **Fallout 3**. Hin und wieder übertreiben es die Entwickler allerdings auch: So erhielten wir etwa schon früh im Spiel mehrere Quests, die für unseren Level noch viel zu schwer waren. Besonders genervt hat uns dabei ein Besuch in der Vault 34: In diesem Bunker wimmelt es von gefährlichen Ghulen, das Leveldesign ist unnötig verschachtelt und obendrein sieht man sich permanenter radioaktiver Verstrahlung ausgesetzt – wehe dem, der hier nicht genügend Heilmittel im Gepäck hat!

Wem all das noch nicht genügt, der darf **New Vegas** auch in einem neuen Hardcore-Modus spielen – den hatten sich viele Fans gewünscht. Darin muss man die Ernährung des Helden sowie sein Schlafbedürfnis beachten, Munition lässt sich nur noch begrenzt herumtragen und Heilung läuft langsamer ab – eine schöne, komplett freiwillige Ergänzung, die den Spielablauf spürbar fordernder macht.

Zwar aus Fallout 3 bekannt, aber für **New Vegas** stark erweitert: das Begleitersystem. Bis zu acht Kumpanen darf man im Spielverlauf anheuern, davon können maximal zwei gleichzeitig in der Spielerparty sein. Schon allein weil die Kämpfe teils deutlich schwerer ausfallen als im Vorgängerspiel, wollten wir bald nicht mehr auf unsere Kumpels verzichten, zumal jeder von ihnen ein eigenes, praktisches Extra mitbringt: Die Mutantin Lily etwa verbessert die Wirkung von Stealthboys und der Scharfschütze Boone hebt Gegner beim Heranzoomen farblich in der Spielwelt hervor. Die nützlichen Kameraden agieren selbstständig und meist auch zuverlässig genug, sodass man sich um sie kaum Gedanken machen muss. Einzig die Wegfindung machte uns manchmal Probleme, etwa wenn ein Kumpel mal zwischen zwei Kisten stecken blieb oder so störrisch einen Zelteingang versperrte, dass wir trotz aller Bemühungen einfach nicht mehr aus der Behausung herauskamen. Solche Einzelfälle lassen sich verschmerzen. Löblich ist zudem, dass Obsidian zumindest hier ein komplett neues Interface-Element eingebaut hat: Begleiter darf man nun mit einem bequemen Kreismenü herumkommandieren, ihnen Verhaltensweisen aufdrücken oder sie zur Selbstheilung nötigen. Das ist viel komfortabler als noch in **Fallout 3** – gerade solche Neuerungen hätten wir uns gerne für die gesamte Benutzerführung gewünscht!

Doch leider verpasst Obsidian die

ZENSUR UND STEAM-PFLICHT

KÜRZUNGEN DER DEUTSCHEN VERSION

Die deutsche Fassung von **New Vegas** ist nicht so stark zensiert wie die von **Fallout 3**. Die Kürzungen betreffen nur menschliche und menschenähnliche Charaktere, ihnen können Sie keine Körperteile mehr abtrennen. Anders bei Tieren und Monstern, hier sind alle blutigen Effekte enthalten. Auch brutale „Verzierungen" – aufgespießte Köpfe, verstümmelte Leichen – konnten wir in der deutschen Fassung entdecken. Inhaltliche Kürzungen wie fehlende Quests oder Dialoge gibt's laut Publisher nicht.

ONLINE-AKTIVIERUNG ÜBER STEAM

Wo **Fallout 3** noch Games for Windows Live unterstützte, setzt **New Vegas** auf eine Steam-Anbindung als vergleichsweise sanften Kopierschutz: Sie müssen den CD-Key des Spiels nur mit Ihrem Steam-Account verbinden und sich online registrieren. Danach können Sie Steam auch im Offline-Modus starten, zum Spielen müssen Sie nicht online sein. Ein Weiterverkauf des Spiels ist allerdings unmöglich.

NOCH UNKLAR: DIE IMPORT-VERSIONEN

Nahezu sicher ist, dass die österreichische Version von **Fallout: New Vegas** unzensiert ist und trotzdem deutsche Sprachausgabe bietet. Internationale Fassungen wie die US- oder UK-Versionen sind ebenfalls unzensiert. Ob sich diese aber auch unter einem deutschen Steam-Account einsetzen und ungekürzt spielen lassen, konnten wir noch nicht testen. Diese Informationen reichen wir so schnell wie möglich auf www.pcgames.de nach.



ALLES BLEIBT DRAN | In der deutschen Version verlieren Menschen keine Körperteile bei Beschuss.



▲ **KOMPLEX** | Das eigens für **New Vegas** erdachte Kartenspiel Caravan ist ein neues und völlig freiwilliges Minispiel. Da das Regelwerk nur in einer riesigen Text-Einblendung erklärt wird, dürfte es viele Spieler auf den ersten Blick abschrecken – so erging es uns jedenfalls.

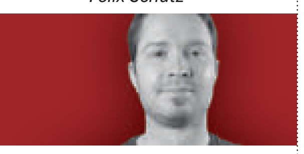
◀ **ACTIONREICH** | Trotz der Möglichkeit, Kämpfe per V.A.T.S. zu pausieren, ist **Fallout: New Vegas** doch ziemlich actionreich geraten. Wer mag, kann alle Gefechte wie in einem Ego-Shooter bestreiten.

wichtige Chance, dem Spiel einige Bedienungsmängel des Vorgängers auszutreiben: Vom umständlichen Listeninventar über das störrische Questlog bis hin zu der Karte, auf der sich keine Notizen anlegen lassen, wurde hier rein gar nichts verbessert. Auch die Minispiele für das Knacken von Schlössern oder das Hacken von Computern sind identisch mit denen aus **Fallout 3**. Beim Hacken fügten die Entwickler lediglich eine kurze, nervige Wartezeit ein, sobald man einen Versuch vorzeitig abbricht. Immerhin gibt's auch ein neues Minispiel: Caravan ist ein komplexes Kartenspiel, das man mit vielen NPCs und in Kasinos bestreiten darf. Eine schöne Ergänzung, die natürlich prima zu dem Las-Vegas-Szenario passt.

Technisch basiert **New Vegas** auf der betagten Engine von **Fallout 3**, zudem wurden viele Texturen und Grafiken unverändert übernommen – im Grunde sieht **New Vegas** aus wie ein Add-on oder eine verdammt aufwendige Mod. Das hat zur Folge, dass das Spiel zumindest optisch nicht mehr zeitgemäß wirkt, Ende 2010 sind die Spieler einfach schärfere Texturen und plastischere Charaktere gewohnt. Leider erbt **New Vegas** mit der Engine nicht nur die Bedienungsmängel und grafischen Defizite von **Fallout 3**, sondern auch einige seiner Bugs: Wir konnten **New Vegas** zwar ohne größere Unfälle durchspielen, jedoch fiel uns trotzdem eine Menge kleinerer, störender Fehler auf – mehr Details dazu finden Sie im Kasten weiter unten. Bleibt zu hoffen, dass Obsidian etwas fleißiger an Patches arbeiten wird als Bethesda, die den Ruf besitzen, in dieser Hinsicht etwas träge zu sein. In jedem Fall scheint Obsidian bereits an ersten DLC-Erweiterungen zu werkeln – eine entsprechende Schaltfläche befindet sich nämlich bereits im Hauptmenü. ❑

MEINE MEINUNG |

Felix Schütz



„Gelungener Aufguss eines tollen Spiels"

Fallout 3 zählt zu meinen Lieblingsspielen, **New Vegas** jedoch nicht. Das hat viele Gründe, von der veralteten Technik über die weniger liebevoll gestaltete Spielwelt bis hin zu einigen Interface- und Bug-Zicken, die ich Ende 2010 eigentlich nicht mehr sehen will. Trotzdem habe ich es sehr gern durchgespielt und werd's auch noch ein zweites Mal tun – die Fülle an Quests, die vielen Entscheidungen und der Hardcore-Modus haben mich nämlich prima unterhalten! Mein Tipp: Kaufen Sie sich erst mal **Fallout 3** und zocken Sie's genüsslich durch. Wenn Sie dann noch Lust auf mehr haben, ist **New Vegas** das richtige Spiel für Sie.

VON BUGS UND FEHLERN

Grundsätzlich erlebten wir im Test zwar durchaus Bugs, jedoch konnten wir das Spiel (mit einer Ausnahme) ohne größere Probleme durchspielen. Da **New Vegas** enorm groß und umfangreich ist, konnten wir aber natürlich nicht alle möglichen Fälle überprüfen. Vor allem diese Bugs fielen uns auf:

- **Verschwundener Begleiter**: Nur einmal geschah es, dass unser Kumpel Boone einfach verschwand und auch nicht mehr zurückzubringen war – wir mussten einen früheren Spielstand laden. Sehr ärgerlich zwar, aber zum Glück nur ein Einzelfall.
- **Weißes Flackern:** Hin und wieder schien es, als wären für Sekundenbruchteile kleine weiße Flecken auf dem Bildschirm zu sehen. Nicht weiter schlimm, ein rein kosmetisches Problem.
- **Wegfindungsprobleme:** Gelegentlich blieben unsere Begleiter oder manche Gegner an Objekten in der Spielwelt hängen. Bei Begleitern ist's nicht weiter tragisch – hier genügt es, in ein anderes Areal zu reisen oder durch eine Tür zu gehen, schon ist der Kumpel wieder da.
- **Eingabesperre:** Beim Einsatz einer bestimmten Waffe kam es bei uns im Test mehrmals vor, dass wir mitten im Kampf weder schießen noch nachladen oder den Pip Boy öffnen durften, immer ein paar Sekunden lang. Störend!
- **Skript-Fehler:** Gerade gegen Ende der Hauptquestreihen – es gibt mehrere – geschah es, dass ein NPC mal falsch reagierte oder eine Quest ohne ersichtlichen Grund abgebrochen wurde. In der Regel löste bereits ein Quickload das Problem.

VERHEDDERT | Boone steckt in einer Treppe fest – solche Fehler gab es bereits in **Fallout 3**. Immerhin: Schon ein Zonenwechsel löst das Problem.



TUTORIAL | Nach einem soliden Intro beginnt die Story nur schleppend – es fällt anfangs schwer, sich mit dem unbekannten Kurier zu identifizieren. Die ersten Dialoge und Übungsquests gefallen jedoch.



WANDERER | Die offene Spielwelt lädt zum fröhlichen Erkunden ein. Bei unseren Streifzügen stoßen wir schon früh auf knackig schwere Gegner, aber auch auf motivierende Quests und jede Menge Beute.



HEFTIG | Munition und Heilmittel sind bereits knapp, als wir in dem Ort Searchlight gegen Massen an Ghulen und einen Skorpion-Boss antreten – das Spiel lässt uns hier ins offene Messer laufen.



THIS IS VEGAS | Nach mehr als zwölf Stunden konzentrieren wir uns wieder auf die Hauptquest und betreten Freeside, ein schön designtes Stadtgebiet voller Quests, das direkt nach New Vegas führt.



Fallout: New Vegas

Preis: Ca. € 45,-
Termin: 22. Oktober 2010
Publisher: Bethesda Softworks

Entwickler: Obsidian Entertainment
(Alpha Protocol, Star Wars: KotOR 2)
Genre: Action-Rollenspiel

GRAFIK

Fallout: New Vegas verwendet die gleiche Engine sowie viele Grafiken und Objekte aus **Fallout 3**, welches bereits im Herbst 2008 erschien. Optisch ist das Spiel daher schon ziemlich veraltet: Unscharfe Texturen, durchschnittliche Effekte, recht hölzern wirkende Charaktere. Zwar kann die Atmosphäre von **New Vegas** über weite Strecken trotzdem überzeugen, doch das ist sicher kein Verdienst der Grafik. Ein positiver Nebeneffekt der angestaubten Technik: Die Ladezeiten fallen, wie schon bei **Fallout 3**, angenehm kurz aus.

SOUND

Der Soundtrack, der auch einige Stücke aus **Fallout 3** umfasst, hält sich unauffällig im Hintergrund – nicht brillant, aber okay. Die deutschen Sprecher machen einen ordentlichen Job, treffen aber längst nicht jede Betonung so gut wie im englischen Original. Hinzu kommen einige Übersetzungs- und Vertonungsfehler, die etwas an der Atmosphäre kratzen. Etwas enttäuschend: Die deutsche Version lässt sich auch nicht auf andere Sprachen umstellen – ein Service, der normalerweise bei Spielen über Steam üblich ist.

STEUERUNG

Ähnlich wie die Grafik leidet auch die Steuerung etwas unter der veralteten Technik. Generell spielt sich auch **New Vegas** wieder flott und eingängig, allerdings hat Obsidian das Interface in keinster Weise überarbeitet oder verbessert: Noch immer muss man Inventar, Charakterbildschirm, Questlog, Karte und mehr etwas umständlich per Pip-Boy-Menü aufrufen. Gegenstände werden in unhandlichen Listen angezeigt, das stört vor allem beim Handwerk. Zudem bietet die Karte auch diesmal keine Notizfunktion. Hier hatten wir etwas mehr Fortschritt erwartet.

UMFANG

Die Fülle an Quests, Charakteren und erforschbaren Gebieten rechtfertigt den vollen Kaufpreis: Wir spielten **New Vegas** in etwa 40 Stunden durch, ließen dabei aber etliche Orte und Quests links liegen – die mögliche Spielzeit liegt also deutlich höher, zumal **New Vegas** einen hohen Wiederspielwert besitzt.

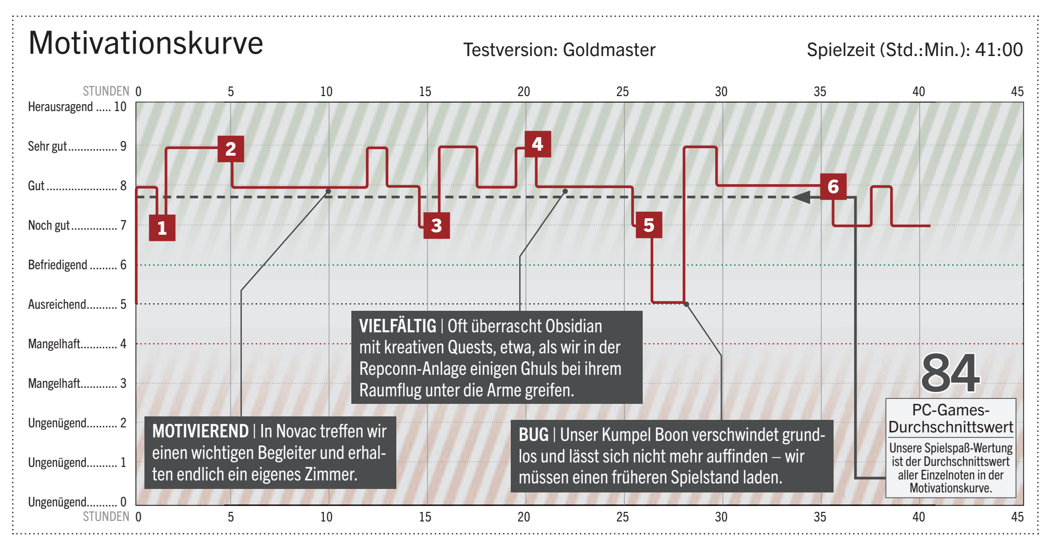
SPEICHERSYSTEM

Man darf jederzeit einen neuen Spielstand anlegen, zudem gibt's eine faire Autosave-Funktion, die nach jedem Raumwechsel abspeichert. Obendrein kann man seinen Fortschritt auch per Quicksave sichern. Vorbildlich: Das Speichern geschieht ohne Wartezeit und das Laden dauert nur ein paar Sekunden.

SCHWIERIGKEITSGRAD

Auf der normalen Stufe fällt **Fallout: New Vegas** deutlich schwerer aus als **Fallout 3**. Den Schwierigkeitsgrad dürfen Sie jederzeit im laufenden Spiel ändern, falls es ihnen mal zu schwer oder zu leicht ist. Für **Fallout**-Profis gibt's auch einen neuen Hardcore-Modus, der die Spielerfahrung deutlich anspruchsvoller macht.







NERVIG | Trotz unseres hohen Charakterlevels gerät die Erkundung des Vault 34-Bunkers zur Qual: Zig Gegner, verwirrender Levelaufbau und ständige Strahlenbelastungen sind einfach zu viel des Guten.



FINALE | Erst kurz vor Ende der Hauptquest muss sich der Spieler an einem Punkt auf eine Fraktion festlegen. Hier wie auch beim schwach inszenierten Schlusskampf trübten einige Bugs den Spielspaß.

ALTERSFREIGABE



Ab 18 Jahren: Die deutsche Fassung ist zensiert; Splattereffekte werden beim Kampf gegen Menschen nicht dargestellt, bei Tieren und Monstern sind sie aber enthalten. Der Held kann Sex mit Prostituierten haben und die Sprache ist oftmals derb.

SPRACHE

Das Spiel ist komplett eingedeutscht. Die deutsche Lokalisation ist meist stimmig und insgesamt zufriedenstellend, einige Übersetzungs- und Betonungsfehler stören aber ein wenig. Leider lässt sich die Sprache nicht per Steam umstellen.

MEHRSPIELER-MODI

Fallout: New Vegas ist – wie schon sein Vorgänger **Fallout 3** – ein reiner Einzelspieler-Titel. Ein Mehrspielermodus ist auch nicht geplant, allerdings arbeitet Obsidian vermutlich schon an ersten DLC-Erweiterungen – eine entsprechende Schaltfläche findet sich bereits im Hauptmenü.

HARDWARE

Minimum: Pentium D 3,0 GHz oder Athlon 64 X2 3800+, Geforce 7600 GS oder Radeon X1600 XT, 2 GB RAM (4 GB unter Vista/Win7)
Empfohlen: Core 2 Quad Q9550 oder Phenom II X4 940 BE, Geforce GTX 260-216 oder Radeon HD 4870/1G, 4 GB RAM

KOPIERSCHUTZ

New Vegas verwendet kein Games for Windows Live, sondern verlangt lediglich eine Steam-Anbindung. Einmal in ihrem Steam-Account aktiviert, lässt sich das Spiel nicht mehr Weiterverkaufen. Nach der Online-Aktivierung können Sie Steam auch offline betreiben.

TEST-ABRECHNUNG

Wir testeten eine fast fertige sowie eine Gold-Master-Version. Einige Male stürzte das Spiel ab, was aber zu verschmerzen war. Störender waren da KI-Bugs, die einmal sogar dazu führten, dass einer unserer Begleiter komplett verschwand. Obsidian sollte hier auf jeden Fall nachpatchen.

Pro und Contra

- ➕ Riesige Spielwelt mit vielen Orten, Charakteren und Nebenhandlungen zu entdecken
- ➕ Viele mehrstufige Quests mitsamt Bonuszielen und großer Entscheidungsfreiheit
- ➕ Zig Items, Waffen, Talente und Perks, um einen Helden nach Wunsch zu bauen
- ➕ Nach wie vor gutes Kampfsystem, dem der Spagat zwischen Action und Taktik gelingt
- ➕ Talente wirken sich stark auf Dialoge aus
- ➕ Hoher Wiederspielwert dank Fraktionswahl, Rufsystem und vielen Entscheidungen
- ➕ Sinnvolle Ergänzungen (z. B. das Handwerk), die man nutzen kann, aber nicht muss
- ➕ Netter Hardcore-Modus für **Fallout**-Profis
- ➕ Kurze Ladezeiten
- ➕ Atmosphärische Spielwelt ...
- ➖ ... die aber nicht so glaubwürdig und liebevoll gestaltet wurde wie die von **Fallout 3**
- ➖ Viele recycelte Grafiken, Objekte, Items und Gegner aus dem Vorgängerspiel
- ➖ Umständliches Inventar, das Items und Quests in Listen darstellt und wichtige Informationen nur unzureichend angibt
- ➖ Deutsche Lokalisation mit einigen Betonungsschwächen und Übersetzungsfehlern
- ➖ Grafisch nicht mehr zeitgemäß
- ➖ Einige Bugs, Wegfindungsfehler und technische Mängel (z. B. unsichtbare Wände)
- ➖ Deutsche Fassung zensiert, wenn auch nicht mehr so stark wie einst in **Fallout 3**

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **84**

FEUER | Ein Kollege zieht Sie aus einem brennenden Haus. Hier kommt fast schon Stimmung auf.

REPETITIV | Ein Luftangriff beendet den Taliban-Ansturm. Gewöhnen Sie sich an den Anblick!

Medal of Honor



Von: Christian Schlütter

Der Neustart der Serie ist nicht mehr als ein ordentlicher Ego-Shooter.

Ganze 49 Sprachen mit weit über 200 Dialekten gibt es in Afghanistan und 28 Millionen Einwohner, unterteilt in zig verschiedene, höchst unterschiedliche Volksgruppen. Kurz: Das Land am Hindukusch ist groß, komplex, unübersichtlich und selbst mit größtem technologischen Aufwand nicht vollständig unter Kontrolle zu bekommen. Im neuen **Medal of Honor**, EAs Version des Afghanistankrieges, ist es hingegen die hübsche, zerklüftete Hintergrundtapete einer Schießbude, in der immer und immer wieder die gleichen Taliban-Enten vorbeiziehen.

Und dabei ist die Darstellung der hoffnungslos verfahrenen Situation im Krisengebiet noch einer der stärksten Punkte im Shooter von Entwickler Danger Close. Wenn die Mitglieder der Spezialeinheit, der Sie in **Medal of Honor** angehören, aus einer Höhle hinaustreten und auf einen weiten, völlig uneinsehbaren Bergkamm blicken, in dem sich überall Kämpfer mit Raketenwerfern befinden, können Sie fast nachvollziehen, warum die Amerikaner hier keinen Fuß auf den Boden bekommen. Wohlgemerkt nur fast: Denn kommentiert, interpretiert oder analysiert wird nichts. **Medal of Honor** liefert keine eigene Sichtweise auf den Konflikt. Es hofft einfach, dass das Pulverfass Afgha-

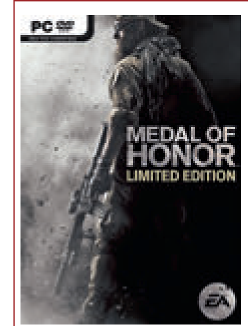
FAQ

Wer macht es?
Das bisher als EALA bekannte Studio Danger Close Games.

Worum geht es?
Als Tier-1-Spezialagent bestreiten Sie Missionen in Afghanistan.

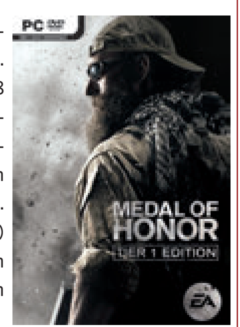
Und der Mehrspieler-Modus?
Kommt von den **Battlefield**-Machern DICE. Mehr auf Seite 80.

DIE SONDEREDITIONEN



In zwei besonderen Versionen kommt Medal of Honor in den Laden. Wir sagen Ihnen, was drin ist.

Zunächst einmal bekommen Sie mit beiden Versionen Zugang zur Mehrspieler-Beta von **Battlefield 3**. Da aber noch niemand weiß, wann diese Beta überhaupt starten wird, und von dem Spiel noch nichts bekannt ist, ist dieser Bonus nur mäßig interessant. **In der Limited Edition** (ca. 48 Euro) bekommen Sie eine spezielle Tarnung für die Special-Ops-Klasse sowie die Extra-Waffen MP-7, TOZ 194 und 870MCS. Die Tier-1-Edition (ca. 50 Euro) schenkt Ihnen zusätzlich auch das M60-Sturmgewehr und den Tier-1-Rang.



ZIEL GUT! | Fast immer schießen Sie auf weit entfernte Gegner.

DOOF | Merke: Der Spiel-Taliban ist strunzen-dumm und steht meist hinter Tonnen rum.

MIT BUMS | Dicke Explosionen beenden fast jede Mission in **Medal of Honor**.

HITZIG | Bei einer Geiselbefreiung blitzt auf, was für ein Spiel **Medal of Honor** hätte sein können.

GRÜNSTICH | Etwa ein Drittel des Spiels laufen Sie mit aktiviertem Nachtsichtgerät herum.

nistan als Kulisse schon ausreichen wird, um Spannung zu erzeugen.

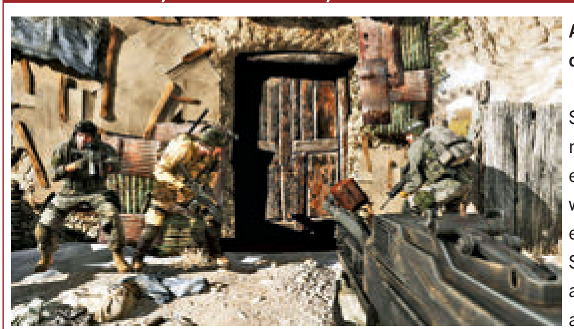
Geschenkt! Denn kein Shooter muss große Politik kommentieren. Was er allerdings muss, ist Spaß machen, packen, Herausforderungen und Abwechslung bieten. **Medal of Honor** ist in all diesen Punkten durchschnittlich und schafft es so nicht, den großen Genrekonkurrenten gefährlich zu werden.

Dabei liegt dem Ganzen ein solider Shooter-Kern zugrunde. Die Feuergefechte im afghanischen Bergland sind ansprechend und halten das richtige Gleichgewicht zwischen ruhigen Passagen und hektischen Schusswechseln. Waffenauswahl und -gefühl sind zudem passabel. Die Möglichkeit, hinter Deckungen zu schlittern und Ihre Kollegen um Munition zu bitten, gibt Ihnen außerdem das Gefühl, mitten im Gefecht zu sein.

Gleichzeitig aber wird das Shooter-Vergnügen von allerlei Unzulänglichkeiten gelähmt. Eine künstliche Intelligenz gibt es im Einzelspieler-Part quasi nicht. Gegner spawnen hinter dem nächsten Stein oder einer Häuserecke und laufen dann dümmlich auf Sie zu, meistens direkt in Ihren Feuerstoß. Das passt allerdings zur Darstellung der Gegner in **Medal of Honor**: Verschiedene Volksgruppen oder Interessen gibt es nicht. Wenn sich etwas bewegt, ist es mit 100-prozentiger Sicherheit ein böswilliger, dümmlicher Taliban. Nicht nachdenken, schießen Sie!

Wer hofft, dass Danger Close wenigstens durch abwechlsungreiche Missionen ein wenig Anspruch in den Bergausflug bringt, wird enttäuscht. Fast jeder Auftrag läuft nach folgendem Schema ab: Zunächst schleichen Sie sich mit ein paar Kollegen an eine kleine Taliban-Stellung an. Flugs sind ei-

SEHT HER, SEHT HER, ICH BIN EIN SKRIPT!



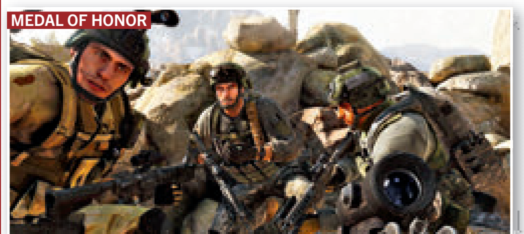
Am meisten gestört hat uns bei Medal of Honor die Art der Choreografie. Hier die Details:

Schauen Sie sich die nebenstehende Szene genau an. In Variationen werden Sie dieses Bild etliche Male in **Medal of Honor** sehen. Ständig warten Ihre Kollegen darauf, dass Sie die Tür eintreten, um den nächsten Felsen biegen, die Stellung ausräuchern – kurz: das nächste Skript auslösen. Selten hat es ein Ego-Shooter so darauf angelegt, Sie aus der Spielwelt zu reißen und Sie mit der Nase darauf zu stoßen, dass er von vorne bis hinten durchgeplant ist. Das ist schrecklich für die Atmosphäre im Spiel.

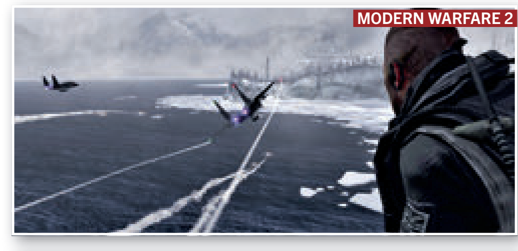
Ebenfalls blöd dabei: Die meisten Skripte funktionieren nicht besonders gut, lassen sich durch schnelles oder langsames Vorgehen aushebeln. Dann stehen Sie auf einmal hinter den aufpoppenden Feinden oder können bis zum Sankt-Nimmerleins-Tag auf Ihre Kollegen warten, da ein Skript nicht ausgelöst wird. Wenn Sie Pech haben, müssen Sie sogar eine Mission neu starten.

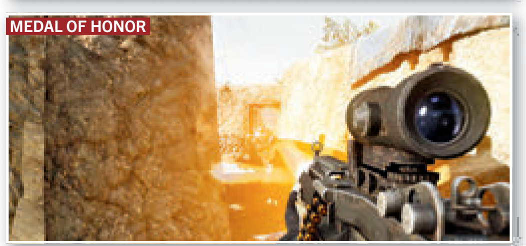
MEDAL OF HONOR GEGEN MODERN WARFARE 2

Da nun auch die Medal-of-Honor-Reihe im modernen Krieg spielt, müssen Electronic Arts und Danger Close sich den direkten Vergleich mit Activisions Call of Duty: Modern Warfare 2 gefallen lassen. Wir nehmen beide Spiele genau unter die Lupe und sagen Ihnen, warum Modern Warfare 2 besser ist.

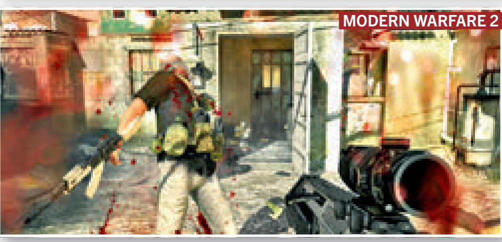

MEDAL OF HONOR

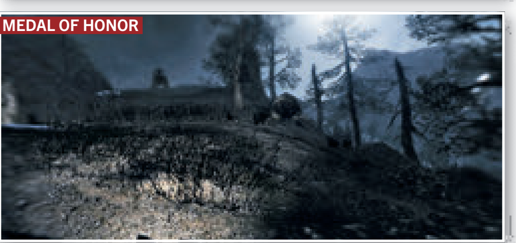
Story: Beide Spiele bieten sicher keine hohe Erzählkunst. Bei **Modern Warfare 2** aber haben Sie das Gefühl, einem Bösewicht hinterherzujagen, es webt einen roten Faden in seine Erzählung ein. **Medal of Honor** hingegen plätschert von Mission zu Mission. Bald schon ist Ihnen egal, was mit den Soldaten passiert.


MODERN WARFARE 2


MEDAL OF HONOR

Shooter-Kern: Beide Spiele setzen stark auf Skripte und nutzen eine arg simple KI für die Feinde. Hier ist **Medal of Honor** relativ gleichauf mit **Modern Warfare 2**. Trotzdem fühlen sich die Gefechte in Infinity Wards Shooter sehr viel dynamischer, flüssiger und realistischer an als in der Version von Danger Close.


MODERN WARFARE 2

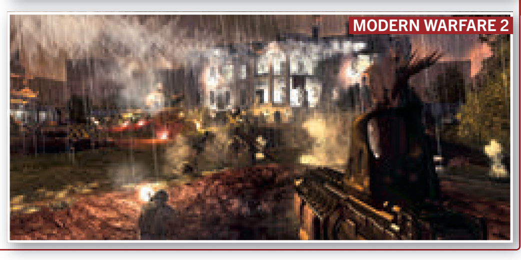

MEDAL OF HONOR

Abwechslung: In **Modern Warfare 2** fahren Sie pistolenschwingend auf einem Schneemobil einen Abhang hinunter, tauchen an eine Wasserplattform heran oder müssen mit ansehen, wie Terroristen Unschuldige erschießen. In **Medal of Honor** fahren Sie gelangweilt auf einem Buggy herum – noch Fragen?


MODERN WARFARE 2


MEDAL OF HONOR

Inszenierung: Modern Warfare 2 ist Hollywood allererster Güte. Angriffe auf das Weiße Haus oder Bombenexplosionen stehen Szenen wie die „Kein Russisch"-Mission gegenüber, die ein flaues Gefühl im Magen hinterlassen. **Medal of Honor** verschenkt das Potenzial einiger solcher Szenen und schafft wenig Atmosphäre.


MODERN WARFARE 2

nige Turbanträger ausgeschaltet. Dann aber geht irgend etwas schief und die Hölle bricht los. Aus einer streng vorgegebenen Richtung rasen immer neue Wellen von Terroristen auf Sie zu, während Sie und Ihr Team locker-flockig aus der Hüfte schießend einen nach dem anderen erledigen. Wenn die Lage dann allzu brenzlig wird, fordern Sie einen Luftschlag an, der den Angreiferstrom zum Versiegen bringt. Mission accomplished!

Selbst in Szenen, die eigentlich Abwechslung bringen sollten, scheitert **Medal of Honor**. In einer Mission brausen Sie auf einem Buggy durch das mondbeschienene Bergland. Und während Sie noch mit der schwammigen Steuerung des Gefährts kämpfen, passiert … absolut nichts! Sie fahren einfach Ihrem Kollegen hinterher bis zum nächsten Einsatzort. Oder geht es kaum. Anderes Extrem: Die aus Trailern bekannte Helikopter-Szene verkommt zum Rail-Shooter in bester **Rebel Assault**-Tradition. Das Programm steuert, sie klicken einfach alles tot, was sich am Boden bewegt. Vielleicht wird der Krieg in Afghanistan so geführt, vielleicht spiegelt **Medal of Honor** realistisch wider, wie stupide und nervig dieser Konflikt ist. Das vermag kein Redakteur zu beurteilen. Spaß jedenfalls macht das nur kurz.

Nur in wenigen Szenen blitzt auf, welche Stärken **Medal of Honor** hätte haben können. Etwa, wenn Sie mit Ihrem Kollegen messerbewehrt durch ein feindliches Lager schleichen oder wenn Sie mit einem präzisen Schuss in Zeitlupe eine Geiselnahme beenden müssen. Im allgemeinen Missions-Einheitsbrei gehen solche Momente aber zu sehr unter.

Warum aber dieses allzu deutliche Beharren auf Schlauchleveln, auf geskripteten Ereignissen, auf dem Voranschreiten wie auf Schienen? Und warum spielen so viele Szenen entweder im Dunkeln, im Grün des Nachtsichtgerätes oder in Höhlen? Vielleicht weil **Medal of Honor** auch technisch kein Spitzenprodukt ist. Während die Hintergründe, die weiten Berghügel und schneebedeckten Hänge gut aussehen, fliegt der Schwindel sehr schnell auf, sobald Sie in die nähere Umgebung schauen. Immer wieder poppen Objekte erst sehr spät auf. Gerade KI-Kollegen und Feinde rennen aufgrund von Clipping-Fehlern oft in Felsen oder Hauswände. Und auch viele Texturen sind unscharf, detailarm und verschwommen.

Wenig vorwerfen kann man Danger Close hingegen bei der akustischen Untermalung des Spiels. Die Musik legt sich wie entferntes Artilleriegrollen auch unter hektische Szenen und wirkt nur sehr selten unpassend. Getragen wird die Atmosphäre aber am meisten von den Funkdurchsagen Ihrer Kollegen. Mit kurzen, militärischen Sätzen kommentieren diese das Geschehen und geben Ihnen Anweisungen. Läuft der entsprechende Soldat währenddessen an Ihnen vorbei, hören Sie die Aussagen nicht nur über Funk, sondern auch als Umgebungsgeräusch. Das gibt Ihnen nicht nur das Gefühl, wirklich ein Spezialagent zu sein, der funktionieren muss, es ist auch wichtig für das Vorankommen in den einzelnen Missionen. Denn wenn Sie nicht auf die Durchsagen von links und rechts hören, dann wissen Sie oft nicht, was als Nächstes zu tun ist. Leider wiederholen sich viele Samples zu oft. Dies offenbart einmal mehr, wie schlecht **Medal of Honor** Skripts einsetzt, wenn in einer Scharfschützen-Mission Ihr Kamerad ungefähr zwanzigmal sagt „Vorsicht! Da oben! Ein Sniper, schalte ihn aus!" obwohl Sie den Bösewicht bereits erledigt haben.

DER MEHRSPIELER-MODUS

Für einen fundierten Mehrspieler-Test war es bei Druckschluss zu spät. Wir geben Ihnen aber einen Überblick darüber, was Sie im Multiplayer von Medal of Honor erwartet.

Die Parteien im Mehrspieler-Modus aus dem Hause DICE sind stets die Koalitionstruppen und die Opposing Forces (eigentlich Taliban). Es gibt drei Klassen namens Schütze, Special Ops (mit Raketenwerfer) und Scharfschütze (kann zusätzlich C4 anbringen). Negativ aufgefallen ist uns schon bei den ersten Partien auf den Servern, dass es keine Kill-Cam gibt.

Insgesamt bringt **Medal of Honor** fünf Mehrspieler-Modi mit. Bei „Kampfeinsatz“ müssen Sie jeweils fünf Punkte zerstören oder einnehmen, das gegnerische Team verteidigt. Hinter „Team-Sturmlauf“ versteckt sich klassisches Team-Deathmatch. Bei „Sektoren-Kontrolle“ müssen Sie drei Flaggenpunkte einnehmen und halten, bei „Ziel-Raid“ zwei vorgegebene Ziele zerstören. Obendrauf legt DICE einen Modus namens Hardcore, der dank höherem Patronenschaden, Friendly Fire und weniger Anzeigen realistischer ausfällt und in dem im Wechsel die anderen Modi gespielt werden.

- ➕ Gameplay nicht ganz so hektisch wie bei **Modern Warfare 2**
- ➕ Offensive und defensive Killstreak-Belohnungen
- ➕ Waffen können in drei Punkten (Visier, Lauf, Munition) aufgewertet werden
- ➕ Sehr gutes Sound-Feedback, ähnlich wie in **Battlefield: Bad Company 2**
- ➖ Keine Mute-Funktion
- ➖ Balancing nicht perfekt, wenig Möglichkeiten, sich freizukämpfen
- ➖ Geringe Waffenauswahl
- ➖ Gameplay weniger taktisch als in **Battlefield: Bad Company 2**
- ➖ Karten kleiner als in **Battlefield: Bad Company 2**

WARUM KEIN TEST?

Die PC-Server für den Mehrspieler-Modus von **Medal of Honor** gingen erst mit Verkaufsstart am 14. Oktober online. Genau an diesem Tag hatte die PC-Games-Ausgabe, die Sie nun in Händen halten, Druckschluss. Einen Mehrspieler-Shooter testet man aber nicht an einem halben Tag. Deshalb nehmen wir uns bis zur nächsten Ausgabe Zeit, den Multiplayer-Part aus dem Hause DICE auf Herz und Nieren zu testen und vergeben erst eine Wertung, wenn wir ein fundiertes Urteil fällen können. Bis dahin finden Sie nebenstehend unsere Ersteinschätzung zum Mehrspieler von **Medal of Honor**.



ALLEINGÄNGER | Taktisches Zusammenspiel wird nicht so sehr belohnt wie bei **Bad Company 2**.

UMGEBUNG | Die Karten sind etwas kleiner als bei den Genrekonkurrenten. Zerstörbar ist nichts.

Nicht, dass Ihre Kollegen überhaupt viel zu sagen hätten. Denn die Charaktere bleiben das ganze Spiel über sehr eindimensional. So bauen Sie keine Verbindung zu den Männern auf, mit denen Sie an die Front stürmen. Und auch Ihr eigenes, maulfaules Alter Ego (im Laufe der Story spielen Sie drei verschiedene Soldaten) bleibt Ihnen ziemlich egal.

Damit korrespondierend bleibt auch die eigentliche Geschichte wenig nachvollziehbar. Zu Beginn sagt Ihnen noch ein braver Afghane, dass Sie die Taliban aus einem Tal vertreiben sollen. Dann geht alles drunter und drüber, einige Männer gehen im Fronteinsatz verloren, andere sollen sie retten, ihr Vorgesetzter liegt im Clinch mit einem fiesen Bürokraten und in dem ganzen Wirrwarr tauchen zwischendurch auch noch Tschetschenen auf. Was die in dieser gottverlassenen Region der Erde zu suchen haben, bleibt unthematisiert. Überhaupt führt kein roter Faden durch die ganze Geschichte. Es gibt kein Ziel, auf das die Erzählung zutreibt, keinen Höhepunkt, keine Spannung und damit auch kein Mitfiebern. Am Ende fühlen Sie sich, als wenn Sie den Trailer zu einem Kriegsfilm gesehen haben, der am folgenden Abend im Fernsehen laufen soll. Und selbst dieser Trailer hat Ihnen kaum etwas darüber erzählt, worum es in dem Film geht. Da ist es geradezu bezeichnend, dass die letzten Worte der Protagonisten in **Medal of Honor** sind: „Das ist nicht das Ende! – Nein, das ist es nicht!“. Fortsetzungen, Add-ons, DLCs – immer herein mit der ganzen Serien-Riege. Man wird schon einen Weg finden, die Erzählung weiterzuführen. Aber ein ordentlicher Spannungsbogen hätte diesem Neustart der altehrwürdigen Serie auf jeden Fall gut getan.

Viele dieser Vorwürfe könnte man auch dem direkten Konkurrenten **Modern Warfare 2** machen. Allerdings präsentiert Activisions moderner Krieg sich einfach geschlossener, bombastischer, durchdachter. Wie genau der direkte Vergleich ausfällt, erfahren Sie im entsprechenden Kasten auf Seite 78.

Neben den Gameplay- und Story-Ausfällen nerven aber auch noch strukturelle Makel an **Medal of Honor**. So gibt es zum Beispiel kein freies Speichern und nur einen automatischen Speicherstand. Auf dem PC absolut nicht akzeptabel.

Unter dem Strich bleibt EAs Afghanistan-Krieg ein oberflächlicher, mittelmäßiger Shooter, der in keinem Bereich den Genrethron auch nur berühren, geschweige denn zurückerobern könnte. **Medal of Honor** fühlt sich zu unfertig an, um der Serie einen wirklichen Neustart zu bescheren. ❑

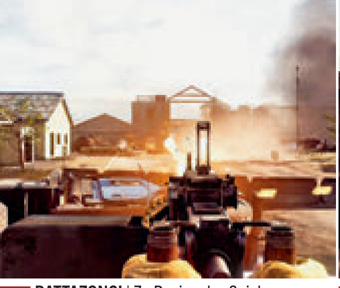
MEINE MEINUNG |

Christian Schlütter



„Durchschnitts-Shooter ohne eigene Seele.“

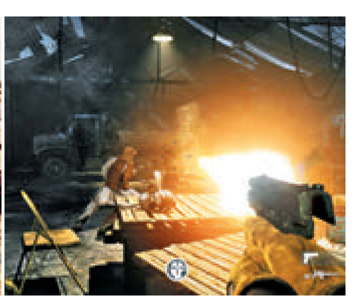
Es ist jemandem, der nicht beide Spiele gespielt hat, schwer begreiflich zu machen, warum **Medal of Honor** so viel schlechter als **Modern Warfare 2** ist. Aber lassen Sie sich sagen: EAs Afghanistan-Ausflug bleibt in allen Belangen hinter der Activision-Konkurrenz und sogar hinter vielen anderen Shootern zurück. Die mies designten Skripts, das immer gleiche Gameplay, die leblose, völlig wirre Story, die eindimensionalen Charaktere – all das kommt zusammen und reißt Sie regelrecht von der Spielerfahrung weg. Ein Großangriff sieht anders aus. So jedenfalls braucht sich Infinity Ward keine Sorgen zu machen.



1 **RATTAZONG!** | Zu Beginn des Spiels äschern Sie eine Feindstellung mithilfe eines stationären Maschinengewehrs ein. Kaum Anspruch, Shooter-Standard.



2 **MILE HIGH** | Kurze Zeit später ballern Sie sich über einen Flugzeug-Friedhof. Hier zeigt Medal of Honor seinen guten Shooter-Kern, aber auch die miserable KI.



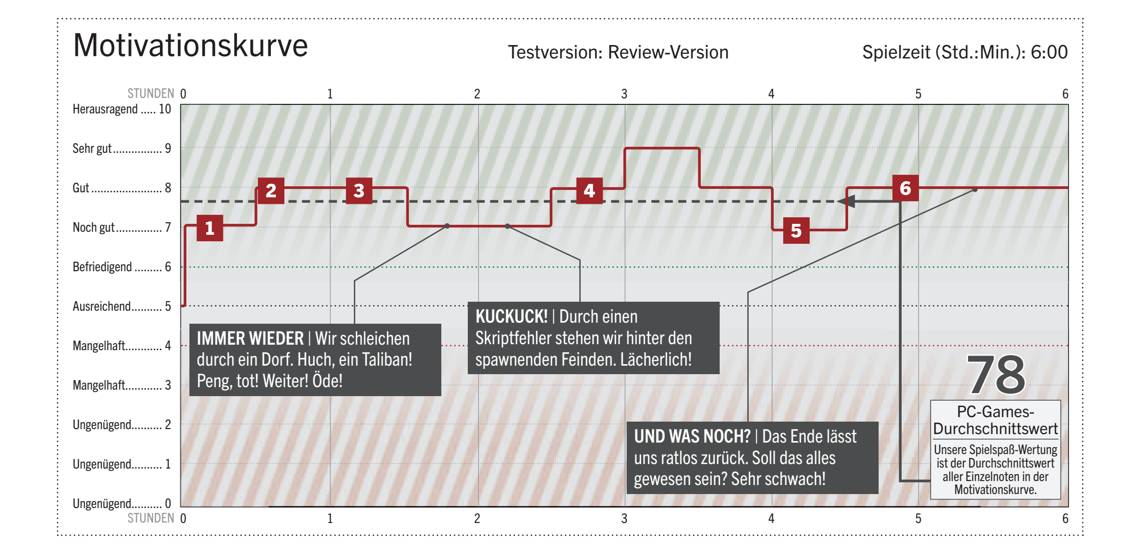
3 **JACK BAUER** | Eine der intensivsten Szenen des Spiels: In Zeitlupe sollen Sie einen Geiselnehmer ausschalten, ohne die Geisel zu verletzen. Warum nicht immer so packend?

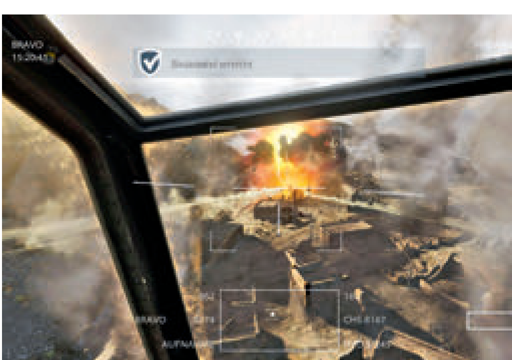


FAR AWAY | Nahe an einen Gegner heran kommen Sie nur sehr selten. Meistens erledigen Sie weit entfernte Taliban-Krieger mithilfe des Zielfernrohrs.

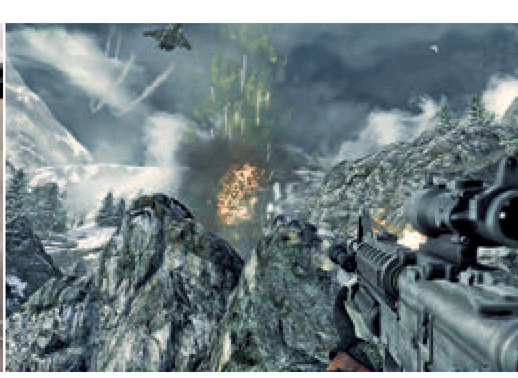
4 **CAMP DAVID** | Typische Situation in **Medal of Honor**: Sie schleichen sich mit Ihren Kollegen an ein Lager ran und wollen schnell und still vorgehen. Bald schon bricht aber die Hölle los, das Spiel verfällt wieder in stupide Ballerei.

Motivationskurve



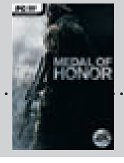


5 **TOD VON OBEN** | Schon aus Trailern bekannt ist diese Szene, in der Sie aus einem Heli heraus ein Dorf zerlegen. Abgesehen davon, dass die Mission gänzlich anspruchslos ist, erinnert sie das brachiale Vorgehen der US-Armee nicht wie ähnliche Missionen im **Call of Duty**-Universum.



6 **BUSINESS AS USUAL** | In der letzten Mission hechten Sie von Deckung zu Deckung, schalten reihenweise Taliban aus und fordern regelmäßig Luftunterstützung an. Alles wie gehabt also. Auf einen spannenden Höhepunkt warten Sie vergeblich.

MEDAL OF HONOR



Ca. € 45,-
14. Oktober 2010

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Danger Close
Publisher: Electronic Arts
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Sie müssen das Spiel einmalig online aktivieren und finden dazu in der Packung einen Code. Für den Mehrspieler-Modus brauchen Sie einen EA-Account.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Clippingfehler und unsaubere Texturen, hübsche Landschaften.
Sound: Stimmungsvolle Musik, gute Synchronsprecher
Steuerung: Typische Shooter-Steuerung mit den WASD-Tasten und der Maus.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Core 2 Duo 2,0 GHz, 2 GB RAM, Geforce 7900 GT / Radeon X1800 mit 256 MB VRAM
Empfehlenswert: Quad-Core 2,0 GHz, 4 GB RAM, Geforce GTX260 / Radeon 4870 mit 512 MB VRAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 18 Jahren
Sie bringen reihenweise Menschen um die Ecke und fragen nicht nach Gut und Böse. Außerdem gibt es einige fragwürdige Szenen. So benutzen Sie zum Beispiel einen leidenden Gegner als Lockmittel.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Wir testeten mit der Review-Version, die uns Electronic Arts zur Verfügung stellte und spielten den Singleplayer-Modus zweimal komplett durch. Abstürze traten nicht auf.

PRO UND CONTRA

- + Halbwegs realistische Darstellung des Krieges in Afghanistan
- + Gute Sound-Kulisse
- + Solider Shooter-Kern
- + Tolle Landschaftsdarstellung
- + Einige gute Schleich-Szenen
- − Schlecht kaschiertes Moorhuhn-Geballer ohne Anspruch
- − Oft gleicher Missionsverlauf
- − Miese künstliche Intelligenz
- − Viel zu skriptlastig, wobei die meisten Skripte auch noch schlecht funktionieren
- − Wirre Story
- − Keine Identifikation mit den Hauptpersonen möglich
- − Kein freies Speichern
- − Einige Grafik-Probleme
- − Audio-Samples wiederholen sich zu oft
- − Abruptes Ende der Story
- − Sehr kurze Spielzeit

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **78**



▲ **FEINTUNING** | In der neuen, detaillierten Vollbild-Taktikansicht legen Sie Dinge wie Angriffsseite, Einsatz, Laufwege und Flankenhöhe fest.

▶ **TICKER** | Im Textmodus verfolgen Sie das Spiel wie in einem Internet-Liveticker. Für mehr Abwechslung sorgen über tausend neue Textbausteine.

PC Games EDITORS' CHOICE SPORTSPIEL

PC Games GOLD AWARD 11/2010 90

Fussball Manager 11

Von: Sascha Lohmüller

Hand in Hand mit dem neuesten FIFA-Spross geht der Fussball Manager in die nächste Runde.

BALANCING?

Aufgrund mangelnder Zeit und wegen der wenigen Spieler, die während unserer Testphase Online-Partien bestritten, können wir noch kein finales Urteil über das Balancing im Online-Modus abgeben. Die neuen Aktionskarten sorgen für teils starke Vorteile und es ist noch nicht absehbar, ob höherstufige Spieler gegenüber Neueinsteigern im Vorteil sind. Es bleibt zu hoffen, dass die Karten keinen spielentscheidenden Einfluss haben. Im gegenteiligen Fall müsste Bright Future hier noch einmal nachbessern.

Einen echten Bundesliga-Verein zu managen, ist kein Zuckerschlecken. Fragen Sie mal einen bekannten Münchener Wurstfabrikanten. Dennoch träumen viele Fußball-Fans davon, einmal à la Abramowitsch einen Verein zu übernehmen und auf Europas Thron zu führen. Bright Futures **FM**-Serie erfüllt diesen sehnlichen Wunsch zumindest virtuell schon seit nunmehr zehn Jahren. Pünktlich zum Jubiläum erscheint jetzt – so viel sei vorweggenommen – der rundeste **Fussball Manager** der jüngeren Vergangenheit.

Herumgewerkelt wurde in diesem Jahr in fast allen Bereichen der Wirtschaftssimulation. Eine der größten Überarbeitungen erfuhr dabei der Transfermarkt. So spielt sich der Großteil des Transfergeschehens nun während der Sommermonate ab – wie in der Realität eben. In der Praxis funktioniert dieser neue Fokus auf einen bestimmten Zeitraum auch erstaunlich gut, in der Bundesliga beispielsweise veränderten sich die meisten Mannschaften gleich auf mehreren Positionen. Vorbei also die Zeiten, in denen Teams jahrelang mit denselben Spielern antraten. Ein weiterer Nebeneffekt, der uns während des Tests auffiel: Kurz vor Ende der Transferperiode schlagen viele Mannschaften noch einmal richtig zu, um etwaige Schwächen aufzufangen. So trudelten im Schnitt innerhalb der letzten 24 Stunden vor Schließung der Transferliste noch Angebote für zwei bis vier unserer ausgemusterten Reservisten ein – da lacht das Managerherz.

Die zweite große Neuerung bezüglich der Transfers betrifft die Verhandlungen mit den Spielern selbst. Bevor Sie einen Kicker verpflichten, sprechen Sie nun auf Wunsch mit der Presse und loben den von Ihnen auserkorenen Spieler in den höchsten Tönen oder bekunden vorsichtig Ihr Interesse. Dies verschafft Ihnen Vorteile, wenn Sie den Spieler später verpflichten wollen. Doch Vorsicht: Wer jede Woche einen anderen Fußballer zu seinem Lieblingskicker erklärt, verliert irgendwann seine Glaubwürdigkeit. Dann hat eine solche Aussage sogar den gegenteiligen Effekt.

Auch der Taktikbildschirm wurde komplett überarbeitet. Sobald Sie ihn das erste Mal aufrufen, hilft Ihnen ein Assistent mit Vorschlägen zur richtigen Taktik. Lassen Sie beispielsweise ein 4-3-3 ohne zentralen offensiven Mann spielen, so schlägt Ihnen das Programm vor, über die Flügel zu attackieren – eine willkommene Hilfe für **FM**-Neulinge. Selbstverständlich lässt sich jede dieser Einstellungen im Nachhinein wieder ändern. Wer möchte, schaltet übrigens auch zu einer detaillierteren Ansicht um und legt dann sogar Dinge wie die Abstoßweite und die Eckenvarianten fest. Taktikfüchse toben sich also weitaus intensiver aus als in den Vorjahren. Zur besseren Übersicht erstreckt sich der Taktikbildschirm nun erstmals über den gesamten Monitor.

Die letzte große Neuerung betrifft das Stärkesystem. Neben der Grundstärke für einzelne Positionen verfügen alle Spieler nun noch über einen zweiten Stärkewert, der

◀ **FIFA?** | Im 3D-Modus verfolgen Sie wahlweise das gesamte Spiel oder nur die Highlights. Für das nächste Jahr wünschen wir uns die **FIFA 11**-Engine!

▶ **ZU HÜLF!** | Mit dem Finanzassistenten deaktivieren Sie sämtliche Menüeinträge zum Thema Finanzen und konzentrieren sich allein auf das Team.

▼ **TRANSFER** | Bei Spielerwechseln haben Sie nun stets die Übersicht, wie weit der Transfer fortgeschritten ist – vorbildlich!

sich aus ihren Fähigkeiten errechnet. Aus diesen beiden Werten wird dann ermittelt, wie gut jeder Kicker auf den einzelnen Positionen ist. Zudem spielt die Erfahrung nun eine größere Rolle als in den bisherigen Serienteilen. Junge Spieler erhalten einen Abzug von bis zu vier Stärkepunkten, während erfahrenere Kicker einen Bonus spendiert bekommen. So soll verhindert werden, dass Stars allzu schnell vom Nachwuchs verdrängt werden. Auch das Moralsystem wurde überholt: Gerade in Topteams drohen Ersatzspieler schneller die Geduld zu verlieren.

Die Entwicklung der einzelnen Spieler ist durch die Änderungen nun weitaus dynamischer. So ist es wichtig, seinem Nachwuchs und den Ersatzspielern genug Einsatzzeiten zu geben, damit sie Erfahrung sammeln und eine hohe Moral behalten. Vor allem in Test- und Pokalspielen ertappten wir uns dabei, wie wir unserer zweiten Garnitur eine Chance gaben. Manch ein Kicker empfahl sich dabei gar für einen Einsatz in der Startelf – hier fühlt sich der **FM 11** viel realistischer an als noch der Vorgänger.

Hinzu kommen viele kleine Verbesserungen, die sich kaum bemerkbar machen, aber dem Spiel einfach einen runderen Eindruck verleihen. So sind die Bildschirme bei den Match-Ankündigungen nun „gebrandet", also mit originalen Liga-Logos und -Farben hinterlegt. Vor besonderen Begegnungen stimmt ein kleines Video beispielsweise auf Ruhr-Derbys ein und auch in den News variieren die Texte merklicher – große Atmosphäre-Pluspunkte.

Zu guter Letzt gibt es gar zwei mehr oder weniger neue Spielmodi: den im letzten Jahr schon per Patch nachgelieferten Weltmeisterschafts-Modus und Live Season. In Letzterem wählen Sie wie im normalen Modus einen Verein aus. Der Clou dabei: Das Spiel lädt die aktuellen Daten der passenden Liga aus dem Internet und Sie steigen direkt mitten in die Saison ein – „live" eben.

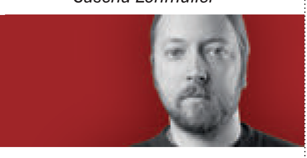
Der im letzten Jahr neu eingeführte Online-Modus für bis zu acht Spieler wurde nicht nur einer Schönheitskur unterzogen, sondern auch um einige sinnvolle Features erweitert. So ist es nun einfacher, Ihren Kickern neue Positionen beizubringen. Im Vorgänger gab es hier des Öfteren Probleme, wenn etwa die neu erlernte Position um Welten schlechter als die vorherige eingestuft war. Transfers erledigen Sie nun wahlweise per Auktion wie im Vorgänger oder neuerdings mit versteckten Angeboten, zudem findet zu Beginn einer jeden Saison eine Jugend-Draft statt; Sie wählen also in ausgeloster Reihenfolge einen Jugendspieler für Ihr Team.

Die größte Neuerung bezüglich des Online-Modus ist die Einführung der Aktionskarten. Ähnlich wie in **FIFA Online** ziehen Sie diese Trümpfe in bestimmten Situationen aus dem Ärmel und verschaffen sich so diverse Vorteile, etwa mehr Geld oder Fitness für Ihre Kicker. Es lässt sich allerdings noch nicht abschätzen, inwiefern dieses Feature die Balance des Online-Modus beeinflusst und ob hochstufige Manager einen unfairen Vorteil gegenüber Neulingen haben.

Anlass zur Kritik gibt es in diesem Jahr kaum. Ein paar kleinere, meist kosmetische Bugs trübten noch unsere Testeindrücke, sind aber locker per Patch behebbar. Beispielsweise wurden bei Auswechslungen im Textmodus teilweise falsche Spieler eingeblendet – auf dem Spielfeld selber wird jedoch richtig ausgetauscht. Auch weigerten sich einige Kicker aus unserer Reservemannschaft beharrlich, zu einem anderen Klub außer den Top 3 der Liga zu wechseln. Und jetzt, wo **FIFA 11** endlich auf einer Next-Gen-Engine basiert, darf dies im 3D-Modus des **FM 12** dann auch gerne der Fall sein. All das ist jedoch Meckern auf hohem Niveau – der **FM 11** ist ein rundum gelungenes Produkt. ❑

MEINE MEINUNG |

Sascha Lohmüller



„Atmosphärischer und runder als der FM 10"

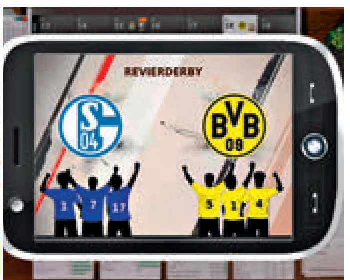
Trotz der Neuerungen in puncto Transfermarkt und Stärkesystem: Es sind vor allem die kleinen Verbesserungen, die dem **FM 11** einen kompletteren Eindruck verleihen. Sei es eine Derby-Ankündigung, eine Zeitungsmeldung über „meine" Knappen oder ein Kicker, der mir auf meine Transferanfrage mitteilt, er wolle sich durchsetzen und ich solle es in einem Jahr noch mal versuchen. Bright Future hat sich den Wünschen der Fans angenommen und all diese Kleinigkeiten eingebaut. Herausgekommen ist dabei ein atmosphärisches Spiel, das meinen bisherigen Favoriten, den **FM 08**, auf der Festplatte ablöst. Gut gemacht!



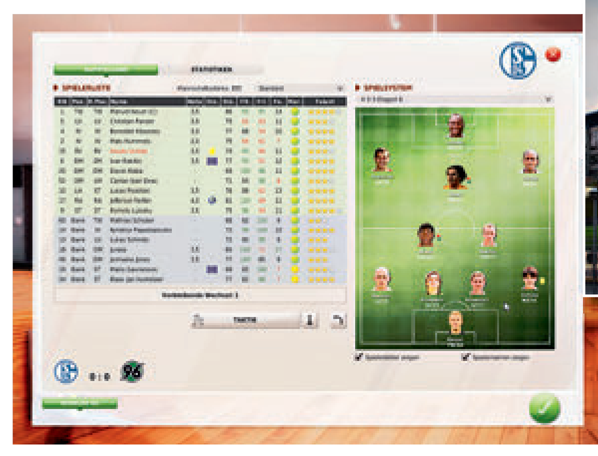
1 **ATMOSPHÄRISCH** | Große Transfers und das ganze dazugehörige Geplänkel finden nun auch in der Presse statt. So wirkt der **FM 11** noch realistischer.



2 **DURCHSCHNITT** | Das 3D-Gameplay sah zwar in der Vergangenheit schon schlechter aus, allzu toll wirkt es aber auch dieses Mal nicht – im nächsten Jahr bitte die **FIFA 11**-Engine.

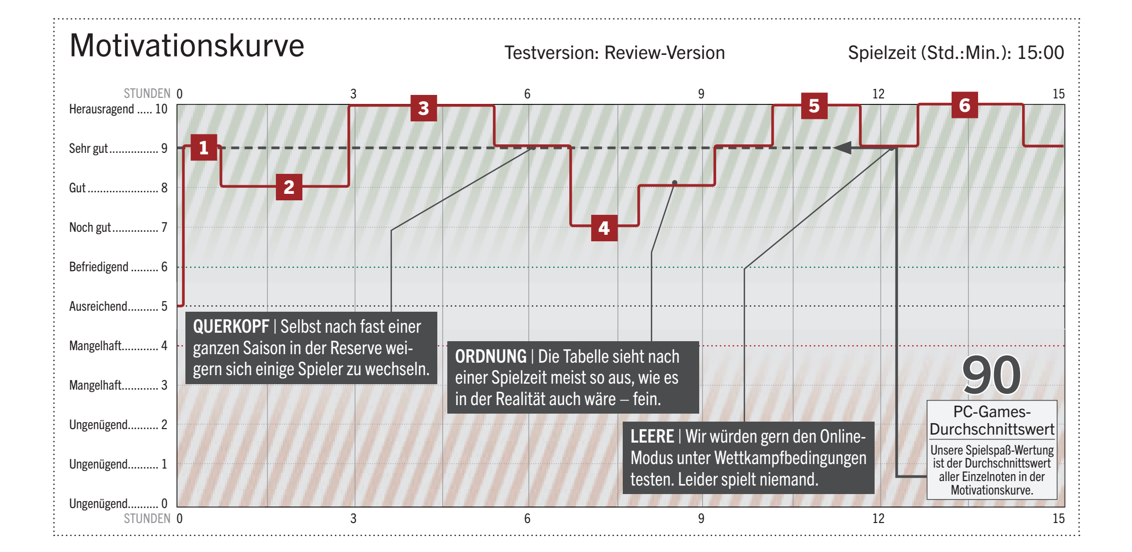


3 **RIVALITÄT** | Vor wichtigen Spielen wie etwa Derbys werden nun kleine Videos eingeblendet. So macht das virtuelle Siegen doch gleich doppelt Spaß!





4 **MECKEREI** | Der erste, wenn auch rein kosmetische Bug: Wir wechseln Deac für Jurado und Alaba für Jones ein (Bild links). Im Spiel wird es dann genau andersherum dargestellt (Bild oben). Der spätere Spielverlauf beruhigt uns doch, gröbere Bugs als dieser kleine Anzeigefehler treten nicht auf.





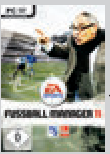
5 **ALLE EINSTEIGEN, BITTE** | Wir testen den neuen Modus „Live Season". Über das Internet werden die aktuellen Daten der ausgewählten Ligen heruntergeladen und wir steigen in die laufende Saison ein. Da freuen sich die Mainz- und Hannover-Fans!



6 **KARTENSPIEL** | Die größte Neuerung im Online-Modus sind die Aktionskarten, mit denen wir Geld- oder Fitnessboni freischalten. Wie das Balancing dadurch ausfällt, lässt sich mangels Mitspielern nicht beurteilen. Interessant klingt es allemal.

FUSSBALL MANAGER 11

Ca. € 45,-
28. Oktober 2010



ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Sportspiel
Entwickler: Bright Future
Publisher: Electronic Arts
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Der **FM 11** verwendet den SolidShield-Kopierschutz: Sie müssen das Spiel online aktivieren und dürfen es maximal fünf Mal auf fünf verschiedenen Rechnern installieren. Bei einer weiteren Installation deaktivieren Sie erst eine vorherige.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Solide animierte Spielszenen, hübsche, übersichtliche Menüs
Sound: Gute Soundeffekte, etwas aufdringliche Menümusik
Steuerung: Eingängige Maus-und-Tastatur-Steuerung

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Abwechselnd mit bis zu vier Spielern an einem Rechner, alternativ: kurzweiliger Online-Modus für bis zu acht Teilnehmer
Zahl der Spieler: 1-4 an einem Rechner, 1-8 online

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: P4 3 GHz/Athlon 64 3200+, Radeon 9800 Pro/Geforce 6800 GT, 1 GB RAM (2 GB Vista/7)
Empfehlenswert: Core2Duo E6600/ Athlon 64 X2 6000+, Radeon HD 4850/Geforce 8800 GT, 2 GB RAM (4 GB Vista/7)

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 0 Jahren
Im Spiel gibt es zwar diverse Verletzungen, die sich Ihre Kicker zuziehen, explizit dargestellt werden diese jedoch natürlich nicht.

DIE TEST-ABRECHNUNG

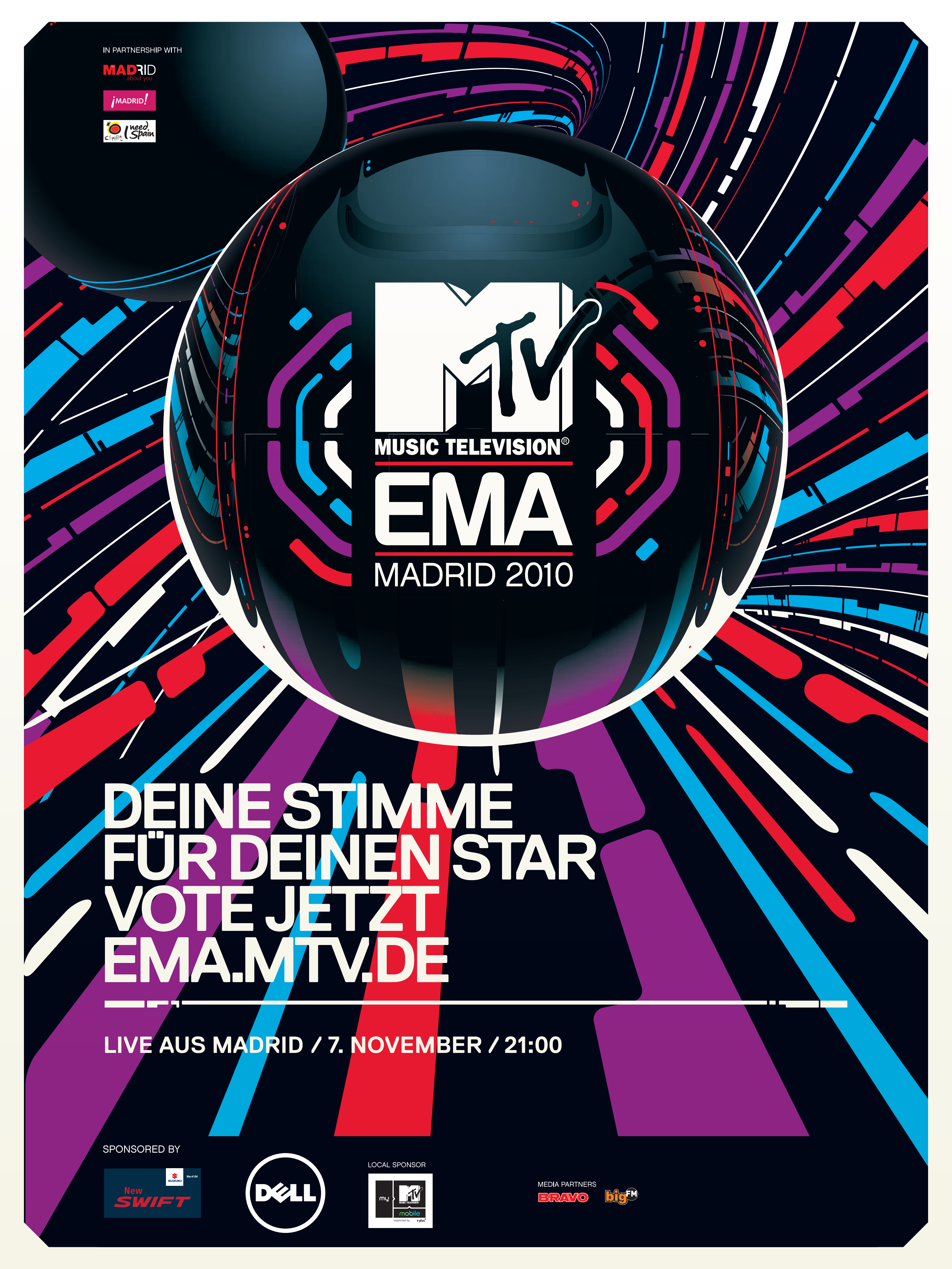
Während unseres Tests traten keine gröberen Bugs und Abstürze auf, lediglich einige kleinere (meist kosmetische) Ungereimtheiten waren zu beobachten. Diese lassen sich jedoch problemlos per Patch beseitigen.

PRO UND CONTRA

- + Umfangreiches Lizenzpaket
- + Zahlreiche kleine Verbesserungen, die das Spiel runder machen
- + Neue Hilfen und Automatismen für **FM**-Neulinge, die den Spieleinstieg erleichtern
- + Kurzweiliger, optisch aufgepeppter Online-Modus
- + Enorme Langzeitmotivation durch zahllose Ligen und Mannschaften
- − Einige kleinere Fehler, meist kosmetischer Art
- − Verbessertes, aber immer noch nicht optimales 3D-Gameplay

EINZELSPIELER-TESTURTEIL




IN PARTNERSHIP WITH
MADRID about you
¡MADRID!
I need Spain
MUSIC TELEVISION®
EMA
MADRID 2010
DEINE STIMME
FÜR DEINEN STAR
VOTE JETZT
EMA.MTV.DE
LIVE AUS MADRID / 7. NOVEMBER / 21:00
SPONSORED BY
New SWIFT
SUZUKI
DELL
LOCAL SPONSOR
my MTV mobile
MEDIA PARTNERS
BRAVO
bigFM



ÜBERLEBENSGROSS | Als angehender Krieger prügeln wir uns mit einem riesigen zahnbewehrten Monstrum.

Von: Sebastian Glanzer/
Wolfgang Fischer

Final Fantasy XIV Online

Square Enix' Online-RPG hat mit Startschwierigkeiten zu kämpfen.

DAS ABO-MODELL

Auf den ersten Blick wirken die Abo-Optionen von FF XIV sehr verwirrend. Wir bringen Licht ins Dunkel.

Die Abogebühr bei **FF XIV** setzt sich aus einem Basispreis (9,99 Euro) und den Zusatzkosten für jeden Charakter (3 Euro) zusammen. In dieser Kombination kostet **FF XIV** genauso viel wie **World of Warcraft**, mit dem Unterschied, dass Sie bei Letzterem zehn Charaktere erstellen dürfen. Sie können die Abonnementgebühr auch in der Square-Enix-Währung Crysta (1299 Crystas pro Monat) begleichen und so theoretisch Geld sparen. Sie haben aber nur die Möglichkeit, 500, 1.000 oder 3.000 Crystas zu kaufen, was dazu führt, dass Sie immer mehr kaufen, als Sie wirklich benötigen.

Nachdem wir Sie im Rahmen unserer Beta-Berichterstattung in den letzten Ausgaben ausführlich über Völker und Klassen informiert haben, durften wir nun endlich die fertige Fassung ausgiebig testen. Wie zu erwarten war, steht **Final Fantasy XIV Online** für rundenbasierte Kämpfe, tolle Grafik und ein mitreißendes Spielgefühl, hat aber auch mit eklatanten Designschwächen, Kinderkrankheiten und nervigen Bugs zu kämpfen.

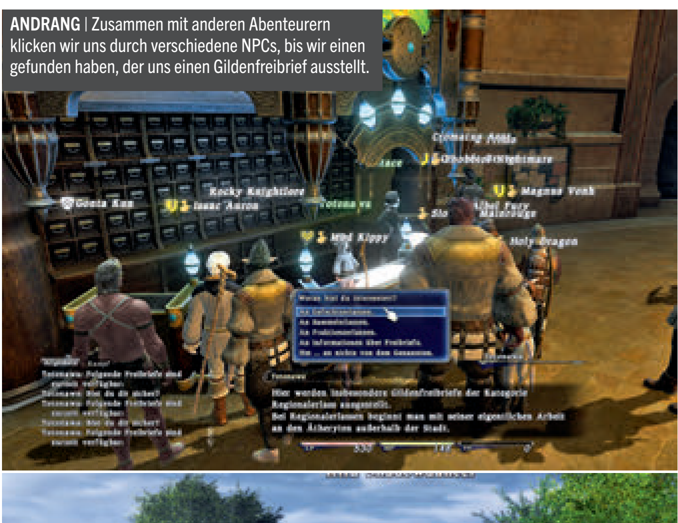
Auf den folgenden Seiten verraten wir Ihnen, in welchen Belangen Square Enix' zweiter Ausflug in die Welt der Online-Rollenspiele sich von Blizzards Genreprimus unterscheidet und warum **Final Fantasy XIV** trotz großem Namen nicht in derselben Liga wie **World of Warcraft** spielt.

Die Charaktererstellung fällt viel detaillierter aus, als man es beispielsweise von **World of Warcraft** kennt. Zur Wahl stehen fünf Völker mit spezifischen Charaktermerkmalen, die zudem durch vielfältige Personalisierungsoptionen den eigenen Wünschen angepasst werden dürfen. Sind Sie mit dem Aussehen Ihres Helden zufrieden, wählen Sie aus vier Disziplinen (Krieger, Magier, Sammler und Handwerker) Ihre Charakterklasse.

Schließlich entscheiden Sie sich noch für eine Spezialisierung, die mit zusätzlichen Boni auf bestimmte Fähigkeiten oder Waffengattungen verbunden ist. Als Krieger dürfen Sie beispielsweise Gladiator oder Faustkämpfer werden, Handwerker hingegen entscheiden sich für eine Laufbahn als Gerber, Weber oder Zimmerer. Das Besondere daran: Sie dürfen jederzeit im Spiel Ihre Spezialisierung ändern, um andere Berufe auszuüben oder eine andere Rolle im Gruppenspiel einzunehmen. Leider hat Square Enix es versäumt, diese konkurrenzlose Berufe-Vielseitigkeit für abwechslungsreichere Quests oder spannende Gruppenaktivitäten (Instanzen!) zu nutzen.

Nach der Charaktergenerierung wählen Sie einen Server aus, auf dem Sie fortan spielen möchten. Der einzige deutschsprachige Server heißt Lindblum und war zum Zeitpunkt unseres Tests stets maßlos überfüllt und bot dank pausenloser Spielaussetzer kein anständiges Spielerlebnis. Anderssprachige Server sind da natürlich eine Option, sofern Sie über gute Sprachkenntnisse in Japanisch, Englisch oder Chinesisch verfügen.

Weil wir gerade beim Thema Kommunikation mit anderen Spielern sind: hier offenbart sich ein gewaltiger Design-Fehler von **Final Fantasy XIV**. Während es in anderen Spielen verschiedene Channels für Handels-, Welt- oder Umgebungschat gibt, hat **Final Fantasy** lediglich einen einzigen Kanal für alle Ereignisse, die in Ihrer Umgebung stattfinden. Ob jemand gerade im Level aufgestiegen ist, etwas hergestellt hat oder seine Waren verkaufen möchte: Sie bekommen es mit und können eine vernünftige Gruppensuche somit komplett vergessen.



ANDRANG | Zusammen mit anderen Abenteurern klicken wir uns durch verschiedene NPCs, bis wir einen gefunden haben, der uns einen Gildenfreibrief ausstellt.



ACTIVE TIME BATTLE | Alle Kampfaktionen kosten Aktivierungspunkte und müssen von Hand ausgeführt werden.

DIE GRÖSSTEN BAUSTELLEN IN FF XIV

Wie viele andere Online-Rollenspiele ist auch Final Fantasy XIV Online unfertig erschienen. Die Liste an Kritikpunkten ist lang, die folgenden Probleme und Ungereimtheiten sollte Square Enix aber schnellstmöglich beheben, um Spieler nicht weiter zu verärgern.

- Erweitertes Tutorial, das einen besseren Einstieg ins Spiel erlaubt
- Kennzeichnung wichtiger NPCs
- Aufhebung der Level- und Questbeschränkungen
- Weitere Channels einfügen, um für mehr Übersicht im Chat zu sorgen
- Benutzerführung auf PC-Spieler anpassen beziehungsweise vereinfachen
- Einführung von Auktionshäusern, um den Handel mit anderen Spielern zu regulieren
- Behebung von Verzögerungen bei der Interaktion mit anderen Spielern, NPCs oder der Umgebung
- Fortführung oder einfachere Wiederaufnahme von abgebrochenen Freibriefen ermöglichen



DOOFE QUESTBESCHRÄNKUNG | Abhängig von Ihrem Level dürfen Sie nur eine begrenzte Anzahl von Gildenfreibriefen pro Tag annehmen.

Je nachdem, für welches der drei Startgebiete Sie sich entschieden haben, dürfen Sie eine andere einleitende Zwischensequenz bestaunen. Die grafisch hochwertigen Render-Videos erzählen nach und nach die Geschichte um Ihren Charakter und die Spielwelt. In regelmäßigen Abständen erledigen Sie ein paar storyrelevante Aufträge und bekommen dann ein neues Video zu sehen.

Nach einem kurzen, ordentlichen Tutorial, in dem Sie erfahren, wie Ihr Charakter Gegner anvisiert und bekämpft, entlässt Sie das Spiel in eine der drei Startstädte. Dort wird schnell klar, dass **FF XIV Online** nichts für Gelegenheitsspieler ist. „Wie und wo kann ich reparieren?“, „Was bringen die Attribute, auf die man Punkte verteilen darf?“, „Wo finde ich den nächsten Questgeber?“ – Alles gute Fragen, auf die das Spiel keine Antworten liefert. Dementsprechend frustig fallen die ersten Spielstunden aus. Da Questgeber nicht wie bei anderen Spielen auf der Minimap oder mit einem Symbol markiert sind, wird schon das Annehmen einer simplen Quest zu einer Lebensaufgabe. Zumal auf einen relevanten Quest-NPC 30 weitere kommen, die sich optisch nicht gravierend unterscheiden und nur nutzlose Standardkommentare von sich geben.

Haben Sie den betreffenden NPC gefunden und einen Freibrief (so heißen die Quests in **FF XIV**) begonnen, müssen Sie sich sputen, denn jeder Freibrief hat eine feste Zeitvorgabe. Besonders nervig: beim Verlassen des Questgebiets, einer Trennung der Serververbindung (kam in den ersten Tagen nach Veröffentlichung häufig vor) oder einem Spielabsturz ist der Freibrief fehlgeschlagen und Sie müssen ihn umständlich neu annehmen.

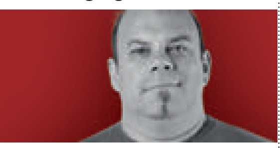
Da Sie abhängig von Ihrer Spielstufe nur eine bestimmte Anzahl an täglichen Quests erledigen dürfen, heißt es für Sie bald „grinden“ (kontinuierlich Monster abseits von Missionen töten). Doch auch hier gibt es einen Haken: Das „fatigue system (Erschöpfungssystem) sorgt dafür, dass die maximalen Erfahrungspunkte, die Sie für das Erledigen eines Gegners bekommen, beständig weniger werden. Darüber hinaus stehen Ihnen pro Woche nur 15 Stunden zur Verfügung, in denen Sie Erfahrung sammeln dürfen. Sie können diese Grenze nur umgehen, indem Sie auf eine andere Spezialisierung wechseln. Square Enix begründet diese seltsame Beschränkung damit, dass man Gelegenheitsspieler, die nicht so viel Zeit investieren können oder wollen, nicht benachteiligen möchte.

Erfahrungspunkte erhalten Sie ebenfalls durch das Ausüben eines Berufes. Praktischerweise legt Ihre Spielfigur beim Wechseln der Profession automatisch das richtige Werkzeug an. So fällt es leicht, mal eben als Schmied die Rüstung zu reparieren oder als Gerber ein Tier zu kürschnern. Da die Verarbeitung Ihrer Materialien auch schief gehen kann und Sie die mühevoll gesammelten Rohstoffe dann nochmals besorgen müssen, ist Frust vorprogrammiert. Besonders, da die Erfolgschance unabhängig von Ihrer Fertigkeitsstufe ist und Sie einfach nur Glück haben müssen.

Ob Sie questen, grinden oder Ihren Beruf voranbringen wollen: **FF XIV** ist vor allem ein MMORPG für geduldige Spieler. Stichwort Geduld: Davon können Sie gar nicht genug haben, denn bei jeder Aktion, ob Sie nun mit einem NPC reden oder Gegenstände verkaufen, gibt es eine Verzögerung von fünf bis zehn Sekunden. Ob es sich hierbei um Verbindungsprobleme mit dem Spielserver handelt oder ob dies seitens Square Enix so vorgesehen ist, konnten wir nicht herausfinden. ❑

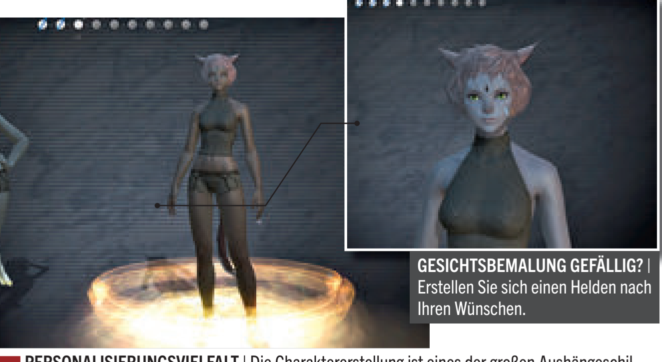
MEINE MEINUNG |

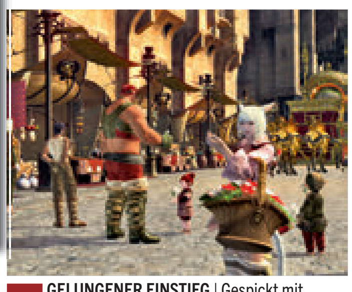
Wolfgang Fischer



„Ein klassischer Fehlstart mit Ansage“

Final Fantasy XIV ist ungewöhnlich, ambitioniert und voller interessanter Ideen, aber gleichzeitig ein unnötig kompliziertes, unfertiges, nervtötendes Monstrum von einem Spiel. Man sieht dem Titel an, dass die japanischen Entwickler sich nicht zu sehr von **WoW** und anderen westlichen Online-Rollenspielen beeinflussen lassen wollten. An sich lobenswert, wäre das Ergebnis nicht ein unausgegorener Mix aus fragwürdigen Spielmechanikentscheidungen, untauglicher Steuerung und unsinnigen Beschränkungen. Da hilft es auch nicht, dass **FF XIV** hübsche Spielumgebungen, detaillierte Charaktere und tolle Zwischensequenzen bietet.

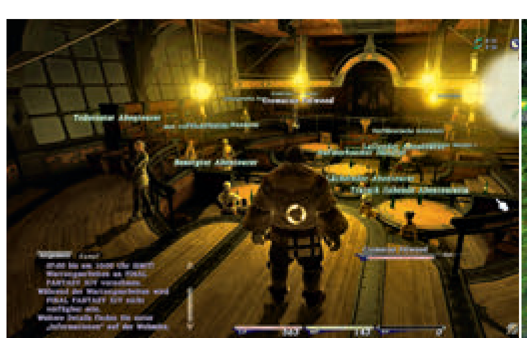




GESICHTSBEMALUNG GEFÄLLIG? | Erstellen Sie sich einen Helden nach Ihren Wünschen.

1 PERSONALISIERUNGSVIELFALT | Die Charaktererstellung ist eines der großen Aushängeschilder von **FF XIV**. Fünf Völker, vier Charakterklassen, massig Berufe und jede Menge Personalisierungsmerkmale sorgen dafür, dass man hier gerne etwas länger verweilt.

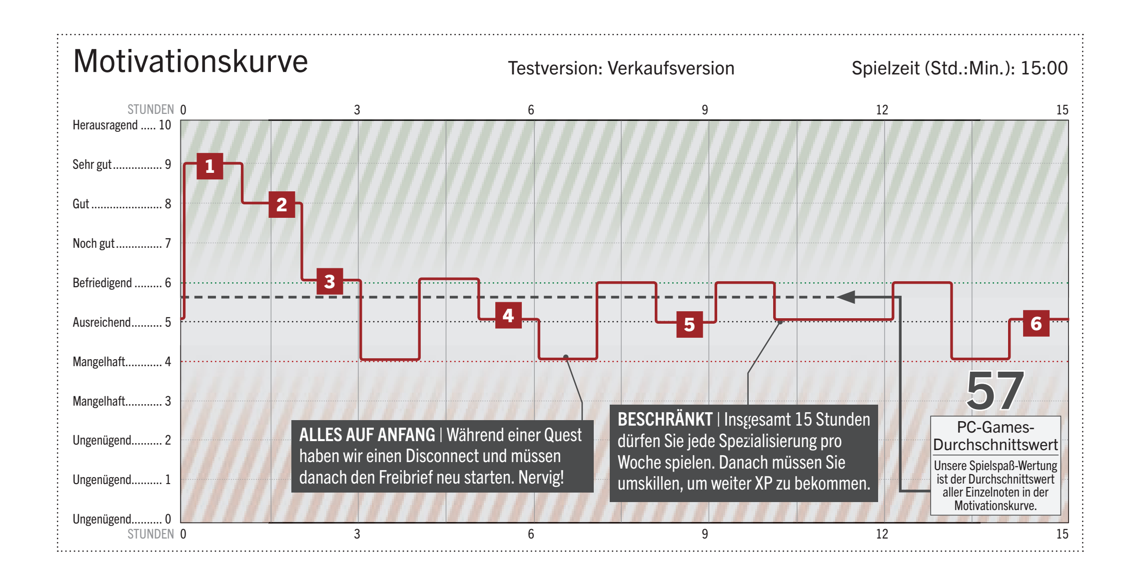
2 GELUNGENER EINSTIEG | Gespickt mit tollen Videosequenzen, erfahren Sie im sehr kurzen Tutorial, wie das Kampfsystem von **Final Fantasy XIV** funktioniert. Beim ATB-System (Active Time Battle) müssen Sie jede Attacke selbst ausführen. Automatische Angriffe gibt es nicht.



3 STADT, LAND, FLUSS | Das Tutorial ist vorbei und das Spiel entlässt Sie ohne weitere Hilfestellung in die gewählte Startstadt. Dort angekommen, bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als so lange durch die Gegend zu laufen, bis Sie einen bestimmten Quest-NPC gefunden haben und die Story weitergeht.



4 UMSTÄNDLICHE BEDIENUNG | Im Rahmen der ersten Quest wird deutlich, dass die Benutzerführung unnötig kompliziert geraten ist. Beispiel gefällig: Sie können den Kristall, den Sie benötigen, um die Quest zu starten, nicht einfach benutzen. Dies funktioniert nur über ein separates Menü.



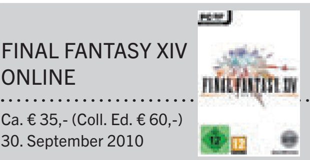


5 BIS HIER UND NICHT WEITER! | Gerade haben wir die ersten paar Quests hinter uns, da erzählt uns das Programm doch glatt, dass wir die maximale Anzahl von Quests für diesen Tag erledigt haben. Monsterkloppen ist eine Beschäftigungsalternative, aber auch hier beschränkt Square Enix die Spieler.



6 UND WAS KOMMT JETZT? | Nach Tagen voll langweiliger Monsterklopperei und Questeinerlei ist klar: **FF XIV** fehlt es massiv an guten, abwechslungsreichen Inhalten, da hilft auch die nette Story nicht weiter, die alle paar Levels weitererzählt wird. Dungeons müssen her, Square Enix!

FINAL FANTASY XIV ONLINE



Ca. € 35,- (Coll. Ed. € 60,-)
30. September 2010

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Online-Rollenspiel
Entwickler: Square Enix
Publisher: Square Enix
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Erstellung eines Square-Enix-Accounts und Online-Registrierung unumgänglich

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Detaillierte Charaktere, liebevolle gestaltete Levels und aufwendige Zwischensequenzen.
Sound: Gute Sprachausgabe, ordentliche Soundeffekte und erstklassige Hintergrundmusik
Steuerung: Unnötig kompliziert. Benutzerführung und Steuerung wurden für den PS3-Controller konzipiert.

ABONNEMENT-OPTIONEN

Zu den 9,90 Euro pro Monat, die Square Enix für das Abo-Basis-Paket verlangt, bezahlen Sie (ebenfalls monatlich) für jeden erstellten Charakter drei Euro zusätzlich.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Intel Core 2 Duo 2.0 GHz, 2 GB RAM, Geforce 9600/Radeon HD 2900
Empfehlenswert: Intel Core i7 2.66 GHz oder höher, 4 GB RAM oder mehr, Geforce GTX 460 oder besser

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Niedliche Fantasy-Grafik, die auch in Kämpfen ohne ausufernde Gewaltdarstellung und Blut auskommt. Da es im Moment noch keine Spieler-gegen-Spieler-Gefechte gibt, bekämpfen Sie nur Monster, die sich nach dem Ableben schnell auflösen.

DIE TEST-ABRECHNUNG

In den ersten Wochen nach Release gab es zahlreiche Patch-Updates, während derer die Server nicht erreichbar waren und eine Vielzahl von Verbindungsabbrüchen, die durchgehenden Spielgenuss unmöglich machten.

PRO UND CONTRA

- + Liebevoll gestaltete Spielwelt
- + Imposante Zwischensequenzen
- + Durchdachtes Berufesystem mit enorm vielen Freiheiten
- + Erstklassige Grafik
- − Umständliche Bedienung
- − Unzureichende Einführung in die Spielmechanik
- − Nervige Level- und Questeinschränkungen
- − Umständliche Bedienung
- − Wenig Abwechslung bei Missionen
- − Zufallsabhängiges Crafting-System

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **57**

Von: Christian Schlütter

Die 2012er-Ausgabe der Katastrophen-Simulation hat immer noch Bugs, liefert aber gute Missionen



LONDON BURNING | Schon in einer der ersten Missionen brennt die Tower Bridge.

▼ **FILMCHEN** | Die gerenderten Zwischensequenzen wirken manchmal skurril, bauen aber eine gute Atmosphäre für die Mission auf.





NOTFALL | Durch eine Dürreperiode steht Berlin in Flammen und Seuchen brechen aus.

Emergency 2012

Die **Emergency**-Serie hat sich von der trockenen Simulation für THWler zum fordernden Strategiespiel gemausert. Die **2012**er-Version unterstreicht diese Entwicklung, hat aber mit Bedienschwächen und Bugs zu kämpfen. Das Grundkonzept ist seit Beginn der Reihe relativ gleich geblieben. Sie befehligen die Einsatzkräfte an den Katastrophenorten Deutschlands und der Welt. Sie wählen einzelne Einheiten aus und setzen dann per Mausklick deren Fähigkeiten ein, um zum Beispiel Trümmerteile wegzuräumen, Verletzte zu behandeln oder Feuer zu löschen. Da aber gerade wichtige Kräfte wie der Notarzt sehr klein geraten sind und in der detailreichen Umgebung oft untergehen, geht an einigen Stellen die Übersicht flöten. Außerdem ist trotz ausführlicher Hilfefunktion nicht immer klar, wie manche Aktionen ausgelöst werden.

Ein Lob gebührt dem Entwickler Quadriga Games, was die Missionen angeht. Die Einsätze sind extrem abwechslungsreich und fordernd. Da bricht in Paris Chaos aus, nachdem ein Unwetter den Eiffelturm zerstört hat, ein Flugzeug stürzt am roten Platz ab und eine Feuersbrunst verwüstet den Bereich um das Brandenburger Tor. Das mag alles unrealistisch sein, sorgt aber dafür, dass Sie jede der insgesamt zwölf Missionen möglichst gut abschließen wollen.

Leider krankt die aktuelle Ausführung des Spiels an einigen Fehlern. So funktioniert die Wegfindung der Einsatzfahrzeuge selten perfekt. Im Test kam es zudem vor, dass wir wegen eines Bugs eine Mission neu starten mussten.

Als Grafikmotor nutzt **Emergency 2012** die Visions-Engine, die passable Umgebungen und Effekte auf den Bildschirm bringt. Die gerenderten Zwischensequenzen sind darüber hinaus zwar altbacken, passen aber gut zum restlichen Stil des Spiels. Wer die Kampagne beendet hat, darf sich zudem mit drei Freunden im Multiplayer-Part oder alleine in dem ordentlichen Endlos-Modus austoben. ❑

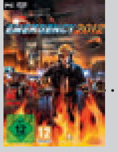
MEINE MEINUNG |

Christian Schlütter



„Fordernde Strategie statt lahmer Sim"

Hören Sie auf zu stöhnen! Ich weiß schon, was Sie denken: „Schon wieder so ein Weichspül-Simulator!" Umdenken, bitte! **Emergency** hat nichts zu tun mit den immer gleichen Klon-Sims dieser Tage, sondern ist ein gutes Echtzeit-Strategiespiel mit vielen verschiedenen Einheiten, bei dem der Schwierigkeitsgrad ordentlich anzieht. Die gut designten Missionen mit überraschenden Wendungen und abwechslungsreichen Aufgaben haben mich überrascht. Schade nur, dass die Steuerung allzu umständlich ist und einige Programmfehler das Spielvergnügen trüben.



EMERGENCY 2012

Ca. € 40,-
22. Oktober 2010

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Echtzeit-Strategie
Entwickler: Quadriga Games
Publisher: Deep Silver
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: **Emergency 2012** benutzt den ProtectDisk-Kopierschutz. Die DVD muss also beim Spielen im Laufwerk liegen. Unsere Testversion mussten wir online aktivieren, bei der Verkaufsversion ist das nicht notwendig.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Die Visions-Engine bringt gute Umgebungen auf den Bildschirm, die Einheiten selbst sind zu pixelig.
Sound: Die Sprachausgabe ist gut, die Musik eher mittelmäßig.
Steuerung: Menüs und Befehlsabfolgen sind nicht perfekt durchdacht, vieles zu umständlich.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Drei Karten (vier in **Deluxe**-Version) in zwei Spielmodi
Zahl der Spieler: 2-4

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

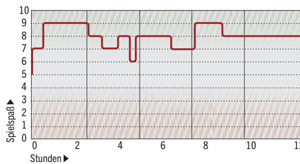
Minimum: Prozessor mit 2,5 GHz, 1 GB RAM, Geforce 6/Radeon X1300
Empfehlenswert: Dual-Core 2 GHz, 2 GB RAM, Geforce 8 mit 512 VRAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahre
An vielen Katastrophenorten finden Sie leidende und schreiende Opfer vor, Blut und Gewalt gegen Menschen ist aber nicht zu sehen.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Review mit Day-1-Patch
Spielzeit (Std.:Min.): 12:00



Wir bekamen vom Publisher Deep Silver die **Deluxe**-Version des Spiels samt Day-1-Patch. Trotzdem traten einige Bugs auf, die uns auch hindern, eine Mission zu beenden.

PRO UND CONTRA

- ➕ Gut designte Karten
- ➕ Abwechslungsreiche Missionen
- ➕ Viele unterschiedliche Einheiten
- ➕ Stimmungsvolle Videos
- ➕ Gut funktionierende Mehrspieler- und Endlos-Modi
- ➖ Oft fehlt die Übersicht
- ➖ Bugs bis hin zu Plotstoppern
- ➖ Wegfindungsprobleme
- ➖ Keine durchgängige Geschichte

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **80**

klink-liedig.com

SPURENSUCHER AM MITTWOCH



WITHOUT A TRACE | MI 20:15

CROSSING JORDAN | MI 21:15

COLD BLOOD | MI 22:15 DEUTSCHE ERSTAUSSTRAHLUNG

Tele5.de/serien

TELE 5

Von: Robert Horn

Ein Ausflug in das Nachtleben der Sims erweist sich als erstaunlich stressig.


ROCK UND ROLL | Mit anderen Sims zusammen gründen Sie eine Band und treten öffentlich auf. Spaßig!

Die Sims 3: Late Night

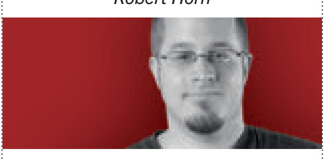
Sauftouren, aggressive Türsteher, halbnackte, betrunkene Mädels auf Tanzpodien, Pöbeleien vor Disko-eingängen, Schlägereien auf der Herrentoilette, billige Mitgröl-Retorten-Lieder und leberschädigende Komasaufpartys – das alles finden Sie nicht in **Die Sims 3 Late Night**. Stattdessen inszenieren die Entwickler eine kindgerechte, saubere Version von durchtanzten Nächten und ausschweifenden Vergnügungen nach Feierabend.

Dazu muss eine neue, coole Stadt her: Bridgeport ist eine glitzernde Metropole voller Kneipen, Hochhäuser und elitärer Nachtclubs. Ihr Sim darf nun auch in Apartments in besagten Hochhäusern einziehen. Das beschert zwar eine schöne Aussicht, hemmt aber den Aus-bau- und Verschönerungstrieb. Die Buden sind meist winzig klein und lassen sich nicht erweitern. Egal, schließlich will Ihr Sim dieses Mal ein gefeierter Star der Partyszene werden. Eine Fünf-Sterne-Anzeige gibt Auskunft darüber, wie beliebt Sie bisher sind. Manche Clubs etwa lassen Sie als Niemand nicht mal in die Nähe der Tür, berühmte Sims reden kein Wort mit Ihnen. Also verbringen Sie die knappe Zeit nach der Arbeit mit dem Beeindrucken von Stars, Diskobesuchen oder Auftritten mit Ihrer Band, die Sie neuerdings zusammenstellen können. Je bekannter Sie werden, desto mehr Sims wollen mit Ihnen befreundet sein. Ab und an bekommen Sie sogar Einrichtungsgegenstände geschenkt, nur weil Sie ach so beliebt sind.

Die Jagd nach Beliebtheit und jugendfreiem Spaß in der Nacht ist gerade zu Beginn ein stressiges Unterfangen, da Sie Arbeit und Grundbedürfnisse (Hunger, Müdigkeit) unter einen Hut bringen müssen. So richtig austoben können Sie sich in den ersten Stunden also nicht. Auch ist **Late Night** aufgrund der größeren Dimensionen nicht ganz fehlerfrei: Ein paar Mal passierte es uns, dass andere Sims Ausgänge und Fahrstühle derart blockierten, dass unser eigener Schützling hoffnungslos eingekeilt war. Auch die Kamera hat mit den verschiedenen Höhen (vom Partykeller bis zum Penthouse) so ihre Probleme. Die vielen Möglichkeiten in Bridgeport und das tolle Band-Feature (unser Favorit!) treffen mit Sicherheit den Nerv der Sims-Fans. ❑

MEINE MEINUNG |

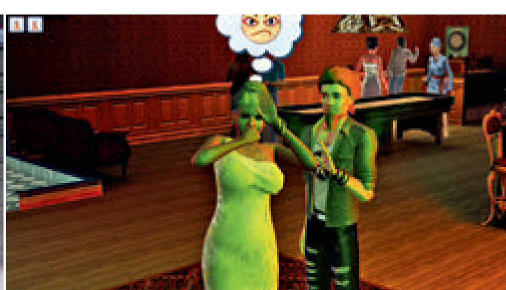
Robert Horn



„Ich bin mit der Gesamtsituation unzufrieden."

Ja, klar doch. Es ist ein durchdachtes **Sims**-Add-on. Da kann gar nicht viel schiefgehen. Die Entwickler wissen, was sie tun. **Late Night** ist genau das, was Fans von ihrem Spiel erwarten. Neue Tätigkeitsfelder, ein ausgebautes Nachtleben, schöne neue Wohnungen in stylischen Hochhäusern – alles ganz toll. Mir persönlich ist das Thema aber zu ... amerikanisch. Man muss ja ach so hip sein, um in die schärfsten Clubs hineingelassen zu werden, muss um die Gunst von Stars buhlen und sich in das bestmögliche Licht rücken, um selbst angehimmelt zu werden. Diese Oberflächlichkeit verachte ich im echten Leben, deshalb brauche ich das auch nicht in einem Spiel. Naja, wer´s mag.


C-PROMI | In Diskotheken gilt es, den Coolen raushängen zu lassen, um bewundert und begehrt zu werden. Eine abendfüllende Beschäftigung!


SCHLEIMER | Stars müssen Sie beeindrucken, um voranzukommen. Die Dame hier zeigt außerdem: Es gibt jetzt einen Schieberegler für Busen.

DIE SIMS 3: LATE NIGHT

Ca. € 33,-
28. Oktober 2010



ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Lebenssimulation
Entwickler: The Sims Studio
Publisher: Electronic Arts
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Normaler Disc-Kopierschutz, kein DRM

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Langsam in die Jahre kommende, aber immer noch knuffige **Sims**-Optik
Sound: Austauschbares Gedudel, aber witziges „Simlish"
Steuerung: Eingängige Maus-Tastatur-Steuerung mit leicht zickiger Kamera

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

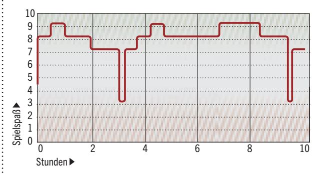
Minimum: Athlon X2 3800+/Pentium DC 2160, Geforce 9800 GT/Radeon HD 3850, 1 GB RAM (WinXP)/ 2 GB RAM (Vista/Win7)
Empfehlenswert: Phenom X3 720 BE/C2Q Q6600, Geforce 9800 GT (X+)/Radeon HD 4850, 2 GB RAM (WinXP)/4 GB RAM (Vista/Win7)

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 6 Jahren
Die Sims bleiben auch im Nachtleben kindgerecht. Alkohol oder gar Drogen gibt es nicht.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Review-Version
Spielzeit (Std.:Min.): 10:00



Zu Beginn des Tests machte **Late Night** einige Probleme und stürzte bei maximalen Grafikeinstellungen am laufenden Band ab. Erst auf den Standardeinstellungen konnten wir ohne Probleme spielen. Einige nervige Bugs (Vorsicht vor zu vielen Sims in Fahrstühlen!) traten auf.

PRO UND CONTRA

- ➕ Schöne, große, neue Stadt
- ➕ Witziges Gründe-eine-Band-Feature
- ➕ Es gibt Vampire.
- ➕ Neue Berufe wie Regisseur oder Barkeeper
- ➕ Neue Instrumente
- ➕ Ein Haufen neuer Accessoires, Lebenswünsche und Fähigkeiten
- ➖ Die Kamera hat einige Probleme.
- ➖ Die KI ist mit engen Durchgängen und Aufzügen überfordert
- ➖ Lange Laufwege kosten Zeit.

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **79**

DLC IN PLANUNG

Lara Croft bietet trotz seines günstigen Kaufpreises einen ordentlichen Umfang und hohen Wiederspielwert. Wer trotzdem noch Nachschlag möchte, soll ihn bekommen: Crystal Dynamics plant, bis zum Jahresende fünf Download-Pakete zu veröffentlichen, die dem Spiel unter anderem neue Levels und Herausforderungen, aber auch zwei neue spielbare Helden hinzufügen sollen. Preise für die DLCs sind noch nicht bekannt.

SIMPEL | Bosskämpfe wie gegen diese Riesenspinne sehen zwar gut aus, sind aber viel zu leicht.

Lara Croft and the Guardian of Light

Von: Felix Schütz

Laras neues Abenteuer überzeugt als ausgelassenes, gut designtes Koop-Erlebnis.

Nein, das hier ist nicht das neue **Tomb Raider**! Mit **Lara Croft and the Guardian of Light** startet Crystal Dynamics eine Art Spin-off-Reihe zur bekannten Action-Adventure-Serie. Und tatsächlich: Obwohl sich viele der bekannten **Tomb Raider**-Elemente auch hier wiederfinden, ist das Spielerlebnis doch anders – es ist schnell, es ist kooperativ und es macht einfach Spaß.

Die Story könnte nicht klischeehafter sein: Lara hopst durch irgendeinen abgelegenen Tempel mitten im Dschungel, wo sie ungewollt eine uralte, finstere Gottheit reanimiert. Diese nimmt natürlich sogleich den Weltuntergang in Angriff. Lara jagt das böse Vieh daher durch 14 Levels, muss zwischendurch sein lächerliches Gerede ertragen und es schlussendlich davon abhalten, die Menschheit auszurotten. Viel interessanter als der bedauernswerte Plot ist da schon Laras neuer Kumpel, der Dschungelkrieger Totec. Denn erst er macht den wohl wichtigsten Aspekt des Spiels möglich: den Koop-Modus.

Das Abenteuer lässt sich sowohl alleine als auch im Team bestreiten. In beiden Fällen erlebt man zwar das gleiche Spiel, allerdings haben die Designer alle Rätsel und Fallen an die jeweilige Spieleranzahl angepasst. Wir finden: Solo macht das Spiel zwar schon ordentlich Spaß, sein volles Potenzial entfaltet es aber erst im Koop!

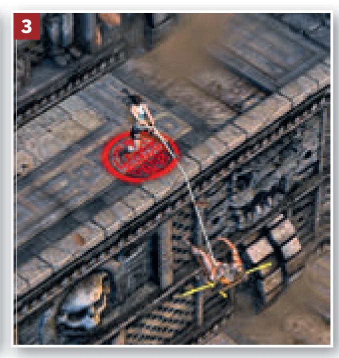
Die zweite wichtige Änderung gegenüber den **Tomb Raider**-Spielen: Man steuert die Helden nicht aus der gewohnten Verfolgeransicht, sondern aus einer weit herausgezoomten, isometrischen Perspektive, die sich weder schwenken noch umschalten lässt. Lara und Totec turnen, springen und klettern in hohem Tempo durch schön gestaltete Levels, stets auf der Suche nach dem nächsten Ausgang. Der Action-Anteil ist dabei deutlich höher als in Laras früheren Abenteuern: Regelmäßig strömen zig Untote und Dämonen in die Levels, Lara und Totec setzen sich mit einer Vielzahl an Schusswaffen und einem unendlichen Bombenvorrat zur Wehr. Das wilde, effektgeladene Geballer geht dank fairem Auto-Aiming und ausreichend Munition locker von der Hand und wechselt sich in angenehmem Tempo mit Geschicklichkeits- und Rätselaufgaben ab. Über Plattformen springen, Fallen ausweichen, Schalter betätigen – das alles wirkt vertraut, ist aber sauber umgesetzt, besonders im Koop-Modus: Da müssen die Helden nämlich einander regelmäßig unterstützen, etwa indem Lara ihren Gefährten per Kletterseil zu sich nach oben zieht oder Totec die Dame auf seinem Schild in die Höhe befördert. Diese Fähigkeiten



Im Koop-Modus müssen Lara und Totec ständig zusammenarbeiten und gemeinsam vorgehen. Lara spannt etwa ein Seil **1**, auf dem Totec über Abgründe balanciert, oder der Krieger hält seinen Schild in die Höhe **2**, um Lara eine Sprungplattform zu bieten. Oft ziehen sich die Helden auch gegenseitig an Laras Allzweckseil herauf **3**, zuweilen auch unter Zeitdruck. Im Einzelspielermodus fehlen diese Spielelemente natürlich, daher passten die Leveldesigner einige Geschicklichkeitspassagen und Rätsel auf die jeweilige Spielerzahl an.









TURBULENT | Gerade im Koop-Modus fallen die effektgeladenen Kämpfe auch mal hektisch aus.



MOTIVIEREND | Jeder Level hält optionale Zusatzherausforderungen bereit – hier eine Sprungaufgabe.

kommen in vielen clever designten Rätseln zum Einsatz, die zwar nie wirklich fordern, aber trotzdem gut unterhalten. Zusätzlich würzen die Entwickler den Spielablauf mit kleinen Überraschungen: Da muss man etwa einen T-Rex mittels Stachelfallen ausschalten, vor einer riesigen Felskugel flüchten oder ein gigantisches Amphibien-Monster in einen fiesen Tötungsmechanismus locken. Kurzweilig und gut! Besonders motivierend für Schatzjäger: Alle Levels sind mit optionalen Zusatzaufgaben gespickt, darunter Geschicklichkeitsübungen, Speedruns, Highscore-Jagd und vieles mehr. Als Belohnung für solche Herausforderungen winken neue Waffen und Artefakte – Letztere lassen sich im Spielerinventar einsetzen und bescheren den Helden dann nützliche Boni. Fair: Wer mag, kann gespielte Levels jederzeit wiederholen, um verpasste Aufgaben nachzuholen.

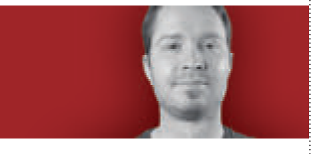
Optisch wirkt die PC-Fassung dank höherer Auflösung noch mal ein bisschen hübscher als die Konsolenversionen – das war zu erwarten. Die Steuerung jedoch ist nicht perfekt: Zwar fällt das Zielen mit der Maus etwas leichter als mit dem Gamepad, allerdings geraten manche Sprungpassagen mit der Tastatur zur Geduldsprobe. Deshalb empfehlen wir, ein Gamepad zu verwenden, denn damit geht die Steuerung einfach angenehmer von der Hand.

Einen Online-Koop-Modus hatte Crystal Dynamics zwar für das Spiel versprochen, doch enthalten ist er nicht: **Lara Croft** lässt sich nur lokal an einem PC im Koop spielen. Ein Online-Modus soll zwar per Patch nachgereicht werden, doch für unsere Bewertung spielt das keine Rolle.

Das Spiel ist als reiner Download-Titel über Steam erhältlich. Für günstige 15 Euro bekommt man sechs bis acht Spielstunden geboten, je nachdem, wie viele Boni und Extras man erbeuten möchte. Wer wirklich alles finden und jede Herausforderung meistern will, dürfte noch etwas länger beschäftigt sein. ❑

MEINE MEINUNG |

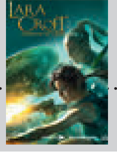
Felix Schütz



„Überraschend gutes Koop-Abenteuer"

Eigentlich sollte ich Crystal Dynamics einen Obstkorb, 'ne Schachtel Pralinen oder etwas in der Art zukommen lassen – als Entschuldigung. Denn ich habe das Team und sein neues Lara-Abenteuer ganz eindeutig unterschätzt! **Guardian of Light** ist einfach eine richtig runde Sache geworden: Hier erlebt man coole Rätsel, lockere Action, motivierende Itemsuche und hübsch inszenierte Geschicklichkeitseinlagen im harmonischen Wechsel. Vor allem im Koop echt gut gemacht! Dass die Story ziemlich miserabel und die Maus-Tastatur-Steuerung nicht perfekt ist (holen Sie sich ein Xbox-360-Pad!), sei daher verziehen. Richtig schade finde ich aber, dass der versprochene Online-Koop-Modus nun doch nicht drin ist – hoffentlich liefern die Entwickler den kostenlos per Patch nach.

LARA CROFT AND THE GUARDIAN OF LIGHT



Ca. € 15,-
28. September 2010

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Crystal Dynamics
Publisher: Square Enix
Sprache: Mehrsprachig, u. a. Deutsch
Kopierschutz: **Lara Croft** muss über Steam aktiviert und gespielt werden. Ein Weiterverkauf ist nicht möglich.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Hübsche Effekte, sehenswerte Levels und gute Physik-Darstellung. Nicht topmodern, aber gut!
Sound: Solide deutsche Sprecher und passende Musik. Nichts Besonderes.
Steuerung: Prima mit einem Gamepad, idealerweise dem Xbox-360-Pad. Mit Maus und Tastatur etwas ungenau.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Das Spiel lässt sich auch im Koop-Modus an einem PC bestreiten – für den zweiten Spieler brauchen Sie dann ein zweites Eingabegerät, etwa ein Gamepad. Ein Online-Modus ist derzeit nicht enthalten.
Zahl der Spieler: 2

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

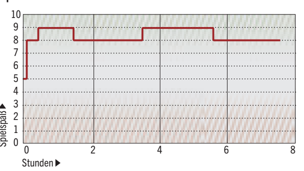
Minimum (Herstellerangaben): 3 GHz CPU, 1 GB RAM (2 GB unter Vista), Geforce 6800 GT/Ati 1300 XT

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Da die Helden nur gegen Monster und Dämonen antreten und die Kämpfe generell ohne Blut- oder Gewalteffekte auskommen, ist das Spiel auch auf Deutsch ungeschnitten.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Steam-Version
Spielzeit (Std.:Min.): 7:30



Wir spielten **Lara Croft** sowohl auf dem PC als auch auf der Xbox 360 durch. Die PC-Version ist nur über Steam (www.steampowered.com) erhältlich und lief im Test problemlos.

PRO UND CONTRA

- ➕ Durchdachter Koop-Modus
- ➕ Faire, clever designte Rätsel
- ➕ Überzeugendes Leveldesign
- ➕ Motivierende Jagd nach Items
- ➕ Sehr günstiger Preis
- ➕ Super spielbar per Gamepad …
- ➖ … aber mit Maus und Tastatur ungenau, vor allem bei Sprüngen
- ➖ Miserable, belanglose Story
- ➖ Derzeit noch kein Online-Modus

MEHRSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **85**

Von: Manfred Reichl

An der Konsolenversion von Capcoms Koop-Shooter schieden sich die Geister. Was taugt die PC-Fassung?



BOMBASTISCH | Die Bosskämpfe gegen riesige Akriden bieten jede Menge Nervenkitzel.

Lost Planet 2

Vor knapp einem halben Jahr kamen die Konsoleros bereits in den Genuss von **Lost Planet 2**, PC-Zocker mussten bis jetzt warten.

Die Unterschiede zur PS3- und Xbox-360-Fassung sind kosmetischer Natur, denn am Spielkonzept hat sich nichts geändert. Die Handlung spielt wie im ersten Teil auf dem Planeten E.D.N. III, der damals allerdings ein Eisplanet war. Im Gegensatz zum Vorgänger sehen die Levels nun abwechslungsreicher aus, denn das Eis ist geschmolzen. Unter anderem geht es in einem Dschungel-, in einem Unterwasser- sowie in einem Weltraum-Level zur Sache. Die Story ist sehr konfus. Diverse Fraktionen kämpfen in einer fernen Zukunft um den Rohstoff Thermalenergie. Der Lieferant dafür ist die Spezies der Akriden. Dabei handelt es sich um insektenähnliche Monster. Je größer der Akride, desto mehr Thermalenergie steckt in ihm. Wie im ersten Teil sind die Schlachten gegen überdimensionale Akriden auch hier das absolute Highlight.

In ungefähr 20 Kapiteln kämpfen Sie aber nicht nur gegen die Akriden, sondern auch gegen die anderen Fraktionen, die hinter der Thermalenergie her sind. Sie sehen das Geschehen dabei aus der Third-Person-Perspektive.

Die Kampagne von **Lost Planet 2** ist als Koop-Erfahrung konzipiert. Vor allem in den späteren Missionen ist Teamwork gefragt. Wenn Sie alleine zocken, übernimmt der Computer zwar den Part Ihrer Mitstreiter, leider reagiert deren künstliche Intelligenz aber häufig spät bis gar nicht. Zu viert macht's daher am meisten Spaß.

Die Technik von **Lost Planet 2** frisst jede Menge Hardware-Ressourcen. Wer einen etwas älteren Rechner besitzt, muss selbst bei heruntergeschraubten Hardware-Anforderungen mit Einbrüchen der Bildrate rechnen. Dafür sieht der Titel aber sehr schick aus. ❏

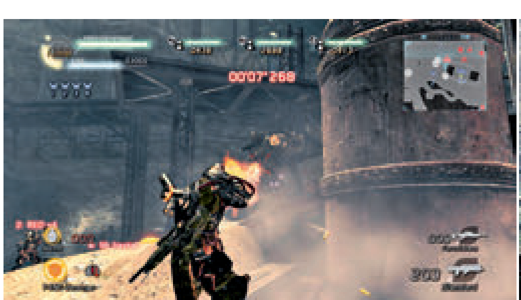
MEINE MEINUNG |

Manfred Reichl

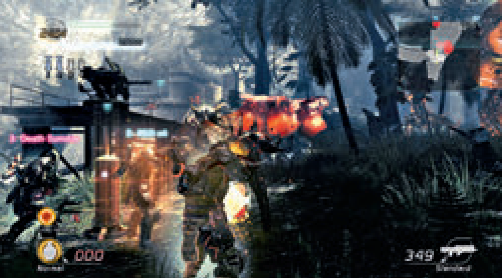


„Zu viert macht's am meisten Spaß."

Lost Planet 2 bietet jede Menge Action, vor allem die Kämpfe gegen die riesigen Akriden strotzen wieder vor etlichen „Boah, wie fett!"-Momenten. Wer die Kampagne alleine zockt, wird hin und wieder aber über den hohen Schwierigkeitsgrad fluchen. Im Koop-Modus macht das Spiel eindeutig mehr Spaß. Denn wenn man eine gemeinsame Taktik abspricht, zwingt man die Gegner leichter in die Knie. In den Wahnsinn trieb mich mehrfach das Speichersystem. Sie können nicht speichern, wann sie wollen und auch in den sechs Episoden gibt es keine Checkpoints. Segnen Sie das Zeitliche müssen Sie etliche Abschnitte erneut spielen. Das ist nicht mehr zeitgemäß, liebe Entwickler bei Capcom!

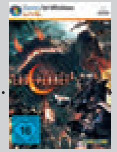


KAMPFROBOTER | Sie selbst und Ihre Gegner schlüpfen regelmäßig in „Vital Suits" genannte Kampfanzüge, die einem Battlemech ähneln.



HACKEN | Datenstationen müssen regelmäßig gehackt werden, denn diese schalten neue Abschnitte auf den Levelkarten frei.

LOST PLANET 2



Ca. € 35,-
15. Oktober 2010

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action
Entwickler: Capcom
Publisher: Capcom
Sprache: Englisch/deutsche Texte
Kopierschutz: Aktivierung über Windows Live. Sie benötigen eine entsprechende ID, wenn Sie Ihren Spielfortschritt speichern wollen.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Detaillierte Areale und Monster, dazu jede Menge Gegner und Effekte
Sound: Soundtrack, Effekte und die englische Sprachausgabe gefallen
Steuerung: Mit Maus träge, wir empfehlen ein Gamepad

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Fünf klassische Spielmodi wie Capture the Flag oder Deathmatch
Zahl der Spieler: 2-16

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

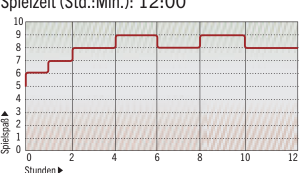
Minimum: Core 2 Duo/Athlon X2, 1 GB RAM (XP), Geforce 7800/Radeon HD 2400 Pro
Empfehlenswert: Core 2 Quad/Phenom X4, 3 GB RAM (Vista), Geforce 9800, Radeon HD 4800

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
Sie feuern zwar auch auf menschliche Gegner, aber es spritzt zu keiner Zeit roter Lebenssaft. Den Akriden können Sie aber Körperteile abtrennen.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Review
Spielzeit (Std.:Min.): 12:00



Mit unserer ersten Review-Version hatten wir massive Probleme mit unserer Windows-Live-ID für ein Journalisten-Netzwerk. Die zweite Version funktionierte dafür tadellos.

PRO UND CONTRA

- ➕ Grandios inszenierte Bosskämpfe gegen riesige Gegner
- ➕ Kampagne zu viert spielbar
- ➕ Sehr detaillierte Grafik
- ➕ Abwechslungsreichere Schauplätze als im Vorgänger
- ➖ Antiquiertes Speichersystem, das nicht während der Missionen abspeichert
- ➖ Hoher Schwierigkeitsgrad

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **81**

Von: Sascha Lohmüller

Die japanische Strategie-Reihe Front Mission wagt den Sprung ins Action-Metier und nach Europa.



MECH-KAMERADEN | Die Gefechte gegen feindliche Kampfläufer zählen zu den Höhepunkten des Spiels. Gegnerische Wanzer sind Ihnen meist zahlenmäßig überlegen, unfair wird es dabei jedoch nie.

Front Mission Evolved

Schon seit 15 Jahren treten sogenannte Wanzer (Mechs) in Square Enix' **Front Mission**-Reihe gegeneinander an. Bisher jedoch nur im Echtzeit-Genre und vornehmlich in Japan. Mit **Front Mission Evolved** will man nun auch den westlichen Markt erobern und verfrachtet das Franchise kurzerhand in eine neue Third-Person-Shooter-Umgebung.

Die Story ist schnell erklärt: Sie verkörpern den jungen Wissenschaftler Dylan Ramsey, der neue Kampf-Mechs konzipiert und testet. Als Ihre Heimatstadt angegriffen wird, finden Sie sich schnell in einem globalen Konflikt wieder. Im weiteren Spielverlauf suchen Sie Ihren vermeintlich toten Vater, treffen auf reichlich skurrile, teils sogar lächerlich überzeichnete Charaktere, treten gegen so etwas wie Mech-Zombies an und schütteln ob der wirren Story den Kopf. Wer's trashig mag, wird bestens unterhalten, der Rest überspringt die Zwischensequenzen.

Aus der Verfolgerperspektive lenken Sie Ihren Mech durch lineare Levels. Meist geht es darum, alle Feinde zu vernichten. Sowohl Anspruch als auch Spielspaß machen dabei einen zwiespältigen Eindruck. Die Kämpfe gegen die oft zahlenmäßig überlegenen, aber dummen Gegner sind wirklich kurzweilig. Für Auflockerung sorgen zudem Passagen, in denen Sie sich hinter ein stationäres Geschütz klemmen.

Die Missionen, in denen Sie nur Ihr Alter Ego steuern, sowie die Bosskämpfe fallen hingegen qualitativ stark ab. Der spielerische Anspruch Ersterer ist nicht sonderlich hoch. Es gibt kein Deckungssystem, Sie tragen nur maximal zwei Waffen und Ihre Gesundheit stellt sich automatisch wieder her – dürftig. Bei den Bosskämpfen gibt es ein ganz anderes Problem: Die Gegner haben eine viel zu hohe Gesundheit und viel zu starke Attacken. Zudem nervt Sie das Spiel mit diversen Missionsvorgaben, wie Sie Ihren Mech auszurüsten haben. Hier werden nur der Schwierigkeitsgrad künstlich erhöht und die Spielzeit in die Länge gezogen. Zwischen den Missionen rüsten Sie für verdientes Geld Ihren Mech mit neuen Waffen und Teilen auf, bestimmen seine Lackierung und pappen Aufkleber auf die Hülle – motivierend, sofern man nichts aufgezwungen bekommt.

Online treten Sie in vier Spielmodi an, für Langzeitmotivation sorgen ein Rangsystem und freischaltbare Upgrades. Während unseres Tests tummelten sich allerdings nur wenige Menschen auf den Servern, Matchmaking oder Balancing lassen sich also schlecht beurteilen. ❑



PER PEDES | An einigen Stellen absolvieren Sie recht unspektakuläre Missionen zu Fuß. Der ängstlich dreinblickende Herr im Hintergrund ist übrigens Ihr Alter Ego Dylan Ramsey.

MEINE MEINUNG |

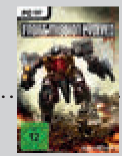
Sascha Lohmüller



„Kurzweilig, aber mit vielen Schwächen"

Mech-Spiele sind meine Leidenschaft, seit ich mit meinem Dire Wolf durch die **Mechwarrior 2**-Pampa gestapft bin. **Front Mission Evolved** hat jedoch mit dem simulationsähnlichen Ansatz von damals wenig zu tun. Stattdessen gibt es schnelle Third-Person-Action. Die sorgt auch für wirklich kurzweilige Unterhaltung, vor allem gepaart mit den zahlreichen Upgrade-Möglichkeiten. Die Missionen zu Fuß langweilen jedoch und die Bosskämpfe frustrieren. Warum zur Hölle muss ich gegen flinke Endbosse die schwerfälligsten Beine ausrüsten? Das ist Spieldesign aus der Hölle. Hinzu kommt die veraltete Technik: Die Mechs sind ansehnlich, der Rest nicht mehr zeitgemäß.

FRONT MISSION EVOLVED



Ca. € 40,-
8. Oktober 2010

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action
Entwickler: Double Helix Games
Publisher: Square Enix
Sprache: Deutsche Texte/Englische Sprachausgabe
Kopierschutz: Das Spiel muss über die Online-Vertriebsplattform Steam aktiviert werden.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Ansehnliche Mech-Modelle, grobe Texturen, altbackene Effekte
Sound: Gute Sprachausgabe, schwachbrüstige Soundeffekte
Steuerung: Gut funktionierende Maus- & Tastatur-Steuerung oder Gamepad

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Vier Spielmodi (Deathmatch, Team Deathmatch, Vorherrschaft, Überlegenheit)
Zahl der Spieler: 2-8

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

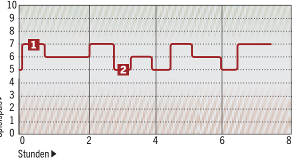
Minimum: Pentium D 1,8GHz/Athlon 64 X2 3800+, Geforce 7900GT/Radeon HD3870, 1 GB RAM (2 GB Vista/7)
Empfehlenswert: Core 2 Duo E8400 / Phenom II X3 720 BE, Geforce GTX 260 / Radeon HD 5770, 3 GB RAM (4 GB Vista/7)

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Pixelblut gibt es nur ganz selten und in Zwischensequenzen zu sehen, meist spielen Mechs die Hauptrolle.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Review-Version
Spielzeit (Std.:Min.): 07:30



Mit unserer Steam-Testversion traten im Spiel selbst keinerlei Bugs oder Fehler auf. Allerdings waren zwei Abstürze zu verzeichnen.

PRO UND CONTRA

- ➕ Kurzweilige Mech-Action, sowohl in der Kampagne als auch online
- ➕ Motivierendes Upgrade- und Modding-System
- ➕ Ansehnliche Mech-Modelle, …
- ➖ ...aber ansonsten veraltete Technik
- ➖ KI mit einigen Aussetzern
- ➖ Stark schwankender, unfairer Schwierigkeitsgrad
- ➖ Wenig spielerische Abwechslung
- ➖ Übertrieben langwierige Bosskämpfe & unsinnige Missionsvorgaben zur Spielzeitstreckung

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **62**

Von: Robert Horn

Ein gut kopiertes Spielprinzip, eine waffenstarrende Epoche, ein solides Ergebnis.



AUF EINEN BLICK: Die Spezialfähigkeiten der Einheiten finden Sie hier ebenso wie Formationen, den Zustand Ihrer Soldaten und deren Stärken und Schwächen.



NACHGEMACHT: Auf den ersten Blick präsentiert sich **Lionheart** wie sein großes Vorbild: die **Total War**-Reihe. Ach, auf den zweiten auch.

TRICKREICH: In manchen Einsätzen dürfen Sie Ölfallen, Stacheln oder Belagerungswaffen aufstellen, etwa um eine Übermacht abzuwehren.

A. AUGENHÖHE | Wie bei **Total War** zoomen Sie in den taktischen Massenschlachten dicht an das Geschehen heran.

B. STAHLFAUST | Die Kreuzfahrer sind meist in der Unterzahl, dafür militärisch überlegen. Schön: Die Schlachten sind in mehrere Ziele unterteilt.

Lionheart: King's Crusade

Ohne geht es nicht, deswegen bringen wir ihn gleich, den Vergleich mit der **Total War**-Reihe. **Lionheart**, entwickelt von Neocore (**King Arthur**, PC-Games-Wertung 72 %), schlägt nämlich eindeutig in dieselbe Strategiekerbe wie die seit nunmehr zehn Jahren extrem erfolgreiche Serie. **Lionheart** kopiert allerdings nur bedingt und bereichert den Mix aus Rundenstrategie-Karte und Massenechtzeitschlachten mit eigenen, netten Ideen.

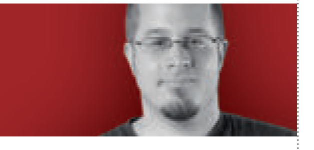
Als König Richard Löwenherz oder wahlweise Gegenspieler Saladin besteht Ihre Aufgabe darin, das Heilige Land für Ihre Seite zu erobern. Das Spiel gliedert sich dafür in zwei Abschnitte: Im ersten, auf der strategischen Übersichtskarte, erledigen Sie Ihr Truppenmanagement, frischen angeschlagene Einheiten auf, verteilen gefundene Ausrüstung sowie gesammelte Erfahrungspunkte und wählen schließlich Ihr nächstes Angriffsziel. Aufseiten der Kreuzritter müssen Sie dabei die Wünsche von vier verschiedenen Fraktionen beachten. Meist schlägt Ihnen jede Seite einen anderen Schlachtplan vor, was unterschiedliche Belohnungen zur Folge hat. Je weiter Sie in der Gunst einer Seite steigen, desto mächtigere Boni und Einheiten winken. Durch Schlachterfahrung dürfen Sie Richard Löwenherz und seinen Truppen aktive und passive Fähigkeiten beibringen, die den Verlauf einer Schlacht stark beeinflussen. Toll!

Abschnitt 2 bilden die Echtzeitschlachten mit Hunderten von Einheiten, die dank toller Landschaften und schimmernder Rüstungen optisch einiges hermachen. Ein taktisches Schwergewicht ist **Lionheart** aber nicht, auf normalem Schwierigkeitsgrad bleiben alle Kämpfe auch ohne ausgefeilten Schlachtplan schaffbar.

Ganz glatt läuft Neocores virtueller Feldzug aber nicht. Kämpfe in Nahaufnahme wirken trotz nett anzuschauender, detailreicher Kämpfer hölzern und uninspiriert. Auch die Wegfindung der KI schreit nach Verbesserung: Oft stürzen sich Ihre Einheiten ohne entsprechenden Befehl in die Schlacht oder in eine willkürliche Richtung. Noch dazu lässt das Spiel in manchen Missionen feindliche Einheiten aus dem Nichts auftauchen. Insgesamt fehlt dem Titel das entscheidende Quäntchen Konsequenz, um mit **Total War** mitzuhalten. ❑

MEINE MEINUNG |

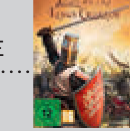
Robert Horn



„Ein solider Versuch mit guten Ideen"

Leider bietet dieser Artikel nicht genug Platz, Ihnen all die kleinen, feinen Dinge zu erklären, die **Lionheart** wirklich gut hinkriegt. Zwar kommt der Titel in seiner Gesamtheit nicht an die große **Total War**-Serie heran, doch es hat mir Spaß gemacht, Sarazenen und Kreuzfahrer aufeinanderzuhetzen. Besonders die auflevelbaren Einheiten, die ausrüstbaren Gegenstände und die damit verbundene Fürsorge für Veteraneneinheiten machen den Reiz des Titels aus. Abzüge gibt es für die unausgegorene Wegfindung, das störende Gegner-Spawn-System und den unspannenden Spielverlauf. Wer auf **Shogun 2** wartet, kann sich mit **Lionheart** gut die Zeit vertreiben.

LIONHEART: KING'S CRUSADE



Ca. € 35,-
8. Oktober 2010

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Strategie
Entwickler: Neocore Games
Publisher: Koch Media
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Lionheart nutzt Steam, ansonsten kein Kopierschutz

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Detailreiche Einheiten und atmosphärische Kampfplätze; Animationen dagegen zweitklassig
Sound: Austauschbarer Endlos-schleifen-Soundtrack, dafür guter Schlachtenlärm
Steuerung: Etwas zickige, umständliche Kameraführung

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Zwei Kampfmodi: Free for All und Tactical
Zahl der Spieler: 2

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

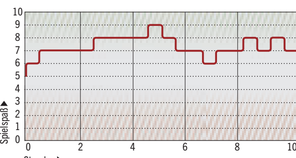
Minimum (Herstellerangaben): AMD64 3500+/P4 3,2 GHz, Nvidia 6600/ Ati Radeon X70, 1 GB RAM (1,5 GB Win7)

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Auch wenn in **Lionheart** riesige Armeen aufeinanderprallen, bleibt es blutarm. Es gibt Sterbeanimationen, Gefallene verschwinden spurlos.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Steam-Testversion
Spielzeit (Std.:Min.): 10:00



Während des Tests kam es zu einigen Abstürzen, immer nach gewonnenen Schlachten.

PRO UND CONTRA

- ➕ Motivierender Echtzeit-Runden-strategie-Mix
- ➕ Erfahrungspunkte, Ausrüstung und Verbesserungen für Einheiten
- ➕ Schlachten mit mehreren Abschnitten
- ➕ Schöne Schlachtfelder mit Tälern, Bergen und Engpässen
- ➕ Faires Balancing
- ➖ Schwache Präsentation ohne Höhepunkte
- ➖ Unausgegorene KI mit Wegfindungsproblemen
- ➖ Hölzern wirkende Figurenanimationen bei Kämpfen
- ➖ „Spawnende" Gegner versauen die Stimmung

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **74**















command in comfort

- Realitätsgetreue Audio-Wiedergabe
- Revolutionärer Tragekomfort
- Für stundenlanges Zocken entwickelt

Platz 1 der Computer Bild Spiele Bestenliste
Ausgabe 11/2010

For gamers. by gamers.™

eu.razerzone.com

Von: Christian Schlütter

Teil 2 der Neuauflage des Alien-Shooters ist mehr dürftiger DLC denn Fortsetzung.



ZUGBEGLEITER | In einem fahrenden Eisenbahnwaggon treten Sie gegen ein riesiges Alienvieh an, das das halbe Abteil verschluckt. Nur selten kommt es zu solchen Bosskämpfen.

Alien Breed 2: Assault

Dumm geboren und nix dazugelernt: Die zweite Episode der Retro-Alien-Ballerei macht genau dieselben Fehler wie das vor zwei Monaten erschienene **Alien Breed: Impact** und ist zudem extrem kurz.

Die Geschichte von Assault setzt direkt nach dem ersten Teil ein. In diesem sind Sie als Schiffstechniker Conrad nach einem Weltraumunfall in ein mysteriöses Alienschiff gestiegen, um den eigenen Kahn wieder flottzukriegen, und haben sich dabei mit allerlei Gewürm angelegt. In der zweiten Episode gilt es nun herauszufinden, was es mit dem Schiff und den unfreundlichen Schabenwesen auf sich hat.

Dazu stapfen Sie abermals durch versiffte Gänge auf der Suche nach dem nächsten zu bedienenden Terminal (das scheint ein Running Gag in der Serie zu werden!) und dürfen ab und an mal ein Alien abknallen, das total unvorhergesehen aus einem seltsamen Loch in der Wand krabbelt. Das Gameplay ist also gleich öde geblieben. Nur an wenigen Stellen bricht die langweilige Oberfläche auf. Etwa wenn Sie in einem fahrenden Zug kämpfen oder ein dickes Geschütz benutzen. Entwickler Team 17 versucht zudem, mit einigen Wechseln der Kameraperspektive Abwechslung ins Spiel zu bringen, was aufgrund der schwammigen Steuerung aber nur mäßig gelingt.

Die Alien-Hatz sieht aus wie zuvor. Technisch hat sich nichts verändert. Die ewig gleichen, graubraunen Umgebungen sehen dank Unreal Engine 3 immer noch passabel aus, die Charaktere dagegen wirken leblos und knetgummihaft. Die Soundeffekte hauen niemanden vom Hocker und die dynamische Musik wechselt situationsbedingt so subtil, als wenn ein Achtzehntonner beim sonntaglichen Kaffeeplausch in Ihr Wohnzimmer brettert. **Alien Breed 2: Assault** bringt zwei neue Waffen und einen neuen Gegnertyp. Das viel zu oberflächliche Upgrade-System wurde nicht geändert, lediglich einige Werte wurden angepasst. Nach den enttäuschenden dreieinhalb Stunden Spielzeit dürfen Sie sich noch zusammen mit einem Kumpel in eine von drei Survival-Arenen stürzen. Ach ja: Speichern können Sie weiterhin nur an Checkpoints. Buuh! ❏

MEINE MEINUNG |

Christian Schlütter



„Innovationsarm, langweilig, kurz, überflüssig!“

Alien Breed: Impact wirkte noch skurril altmodisch, als würde man einen alten Spielautomaten in der Garage wiederfinden. So langsam hat Team 17 aber den Retro-Bonus verspielt. Jede einzelne Mission von Valves Gratis-Shooter **Alien Swarm** ist abwechslungsreicher als **Alien Breed 1** und **2** zusammen. Außerdem ist die 2 im Namen ein Witz für mickrige drei Stunden Spielzeit. Wenigstens das Upgrade-System hätten die Entwickler etwas aufpeppen können. Für die schon angekündigte „Fortsetzung“ **Alien Breed 3: Descent** muss definitiv mehr Innovation her!



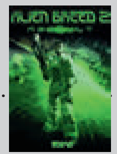
VIEL FEIND | Einem Massenansturm von Aliens stehen Sie nur selten gegenüber. Meistens knallen Sie einen nach dem anderen ab.

DICKES KALIBER | Kurzzeitige Abwechslung bringt eine Passage, in der Sie in ein stationäres Geschütz steigen, um Aliens umzunieten.

ALIEN BREED 2: ASSAULT

Ca. € 9,-

22. September 2010



ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action
Entwickler: Team 17
Publisher: Team 17
Sprache: Deutsche Texte/Englische Sprachausgabe
Kopierschutz: Das Spiel ist bis jetzt nur über Steam erhältlich und muss dort einmalig online aktiviert werden.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Umgebungen sehen dank Unreal Engine 3 gut aus, sind aber zu eintönig.
Sound: Soundeffekte passabel, die englischen Stimmen ebenfalls, die Musik ist aber alles andere als subtil.
Steuerung: Das Zusammenspiel von Maus und Tastatur ist schwammig. Hinzu kommen plötzliche Kamerawechsel und nervige Menüs.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Survivor-Koop-Modus mit drei Arenen, Ranglisten, Achievements und Voice-Chat
Zahl der Spieler: 2

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

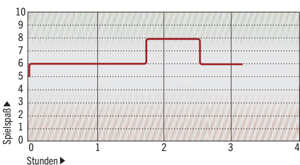
Minimum: Athlon X2 4200+, 1 GB RAM, Geforce 8800+/Radeon x700
Empfehlenswert: Phenom 2 X4 940 BE, 4 GB RAM, Geforce GTX 260

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
Sie schießen in **Alien Breed 2: Assault** nur auf Aliens. Menschliche Gegner gibt es nicht. Dafür plündern Sie Leichen früherer Crewmitglieder. Explizite Gewaltdarstellung oder Blut finden Sie nicht im Spiel.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Review-Version
Spielzeit (Std.:Min.): 03:20



Wir spielten die Steam-Verkaufsversion mit der Build-Nummer 114.3. Nach dreieinhalb Stunden war der Spuk vorbei. Abstürze oder grobe Bugs kamen uns im Weltraum nicht unter.

PRO UND CONTRA

- ➕ Geradlinige Retro-Action
- ➕ An jeder Ecke explodiert etwas.
- ➖ Kämpfe zu anspruchslos
- ➖ Langweiliges, eintöniges, immer gleiches Gameplay
- ➖ Upgrade-System zu oberflächlich
- ➖ Kein freies Speichern

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **65**

Der Einkaufsführer

Wir präsentieren Ihnen an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!

NEUZUGANG

Fussball Manager 2011



FEINGEFÜHL GEFRAGT | Bei Verhandlungen über Spielergehälter oder Werbeetats ist Ihr ganzes Geschick gefragt. Sie müssen ein gutes Angebot vorlegen, sonst floppt der Deal.


SPIELFELD | Auch der **Fussball Manager 2011** liefert einen 3D-Modus mit, in dem Sie Ihre Schützlinge über den Platz hopsen sehen. Das Ganze können Sie aber auch einfach als Text lesen.

Der **Fussball Manager** ist eine feste Größe im Jahresgeschäft von Electronic Arts. Und auch wir sind dem Entwicklerstudio Bright Future aus Köln freundschaftlich verbunden. Warum? Weil die Manager-Simulation jedes Jahr tolle Unterhaltung bietet. Aber ist der **Fussball Manager** in diesem Jahr auch so gut, dass er seinen Vorgänger aus dem Einkaufsführer vertreiben kann? Heimst er den begehrten Editors' Choice Award ein oder geht Bright Futures 2011er-Version leer aus? Gibt es genug Neuerungen oder ist das Spiel doch nur ein Aufguss der letztjährigen Edition? Wir verraten es Ihnen!

Die Pro-Argumente
Wie gewohnt bringt auch die 2011-Version des **Fussball Managers** ein dickes Lizenzpaket mit, in dem alle wichtigen Ligen, Vereine und Stars vertreten sind. Das sorgt schon einmal für Atmosphäre und gibt Ihnen die Möglichkeit, Ihren Lieblingsverein zum Erfolg zu führen. In diesem Jahr gibt es neben vielen sinnvollen Detailverbesserungen auch noch einen kurzweiligen Online-Modus und viele neue Hilfen für Einsteiger, die sonst oft an der komplexen Simulation verzweifelten. Darüber hinaus liefert der Titel natürlich wie gewohnt hohe Langzeitmotivation auch für Profi-Spieler.

Die Kontra-Argumente
Natürlich kann man dem **Fussball Manager** wie in jedem Jahr vorwerfen, dass er das Rad nicht neu erfindet und nur Detailverbesserungen vornimmt. Außerdem gab es zum Verkaufsstart noch einige meist kosmetische Bugs, die aber wohl mit den nächsten Patches ausgebügelt werden können.

Das Ergebnis
Bei der redaktionsinternen Abstimmung über den **Fussball Manager 2011** stimmten vier Redakteure dafür, dass die neueste Version die 2010-Edition im Einkaufsführer ersetzen soll. Es gab zwei Gegenstimmen und zwei Enthaltungen. Damit schafft der **Fussball Manager 2011** den Sprung in unsere illustre kleine Liste an Spitzenspielen und bekommt darüber hinaus den Editors' Choice Award. Herzlichen Glückwunsch nach Köln! *(cs)* ❑



ABGELEHNT

Fallout: New Vegas

Eher gute Dreingabe oder eigenständiges Spitzen-Rollenspiel? Schafft **Fallout: New Vegas** den Sprung in den Einkaufsführer?

Die Pro-Argumente
Eine riesige Spielwelt lädt zum Entdecken ein, die Quests mit Neben- und Bonuszielen, die vielen verschiedenen Waffen, Perks, Talente, Items, das Fraktionssystem –all das erhöht den Wiederspielbarkeitswert. Toll!

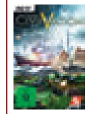
Die Kontra-Argumente
An vielen Stellen fühlt sich das Spiel recycelt an, das Inventar ist umständlich, der Einstieg schwach, die Technik oft mangelhaft.

Das Ergebnis
Sechs Redakteure sprachen sich gegen eine Aufnahme aus, einer dafür, einer enthielt sich. Damit bleibt **New Vegas** der Editors' Choice Award verwehrt. *(cs)* ❑


FEUERSTOSS | Trotz vieler mehrstufiger Quests und dem ausgeklügelten Charaktersystem wird in **Fallout: New Vegas** genauso viel geballert wie im großen Bruder **Fallout 3**.

Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind Pflicht für jedes Strategiespiel. Ein guter Mehrspieler-Teil ebenfalls. Ob im Zweiten Weltkrieg oder im Weltraum, ob in Echtzeit oder als Runden-Strategietitel, diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.



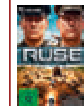
Civilization 5
Getestet in Ausgabe: 10/10
Sie begleiten ein Volk von der Staatsgründung bis ins Weltraum-Zeitalter und bestimmen die Geschicke des Staates dabei völlig frei. Unmengen an Forschungsoptionen, viele verschiedene Nationen und ein guter Diplomatie-Part motivieren lange Zeit.

Untergenre:	Runden-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Take 2
Wertung:	88



Company of Heroes
Getestet in Ausgabe: 11/06
Das Zweiter-Weltkrieg-Szenario stellt **Company of Heroes** mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungs-system und ein fordernder Mehrspieler-Teil. Die beiden Add-ons **Opposing Fronts** und **Tales of Valor** bieten dagegen zu wenig.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	THQ
Wertung:	90



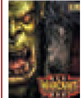
Empire: Total War
Getestet in Ausgabe: 05/09
Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der vor allem mit seiner wuchtigen Schlachten-Inszenierung überzeugt. Wenn Tausende von Einheiten aufeinander losgehen, lässt dieser Anblick Münder offen stehen.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Sega
Wertung:	90



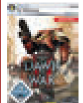
Ruse
Getestet in Ausgabe: 09/10
Zweiter-Weltkrieg-Strategiespiel mit minimalistischem Interface, viel taktischer Tiefe und sehr gutem Balancing. Dank trick-reichem Listen-System vor allen Dingen im Mehrspieler-Modus ein Quell der Schadenfreude!

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Ubisoft
Wertung:	88 (Mehrspieler)



Starcraft 2: Wings of Liberty
Getestet in Ausgabe: 09/10
Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen das erste Kapitel der **Starcraft 2**-Trilogie zu einer mitreißenden Erfahrung. Dazu gibt's einen starken Editor, Herausforderungs-missionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Blizzard Entertainment
Wertung:	90 / 92 (Mehrspieler)



Warcraft 3: Reign of Chaos
Getestet in Ausgabe: 08/02
Blizzards Klassiker bietet eine spannende Kampagne, clevere Rollenspiel-Elemente und mitreißende Cutscenes. Die kreisch-bunte Grafik ist zwar völlig veraltet, doch das gleichen ein starker Editor und zahllose gute Mods (darunter **DotA**) wieder aus.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Blizzard Entertainment
Wertung:	92

Warhammer 40.000: Dawn of War 2
Getestet in Ausgabe: 04/09
Dawn of War 2 ist Echtzeitstrategie der neuen Generation: Statt beim Basisbau zu versumpfen, pflügen Sie mit einem klei-nen Stoßtrupp der Space Marines durch taktisch angehauchte Scharmützel mit Orks, Eldar oder Tyraniden.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	THQ
Wertung:	91

Christian empfiehlt



Men of War
Getestet in Ausgabe: 07/09
Mittlerweile eine feste Größe im Hard-core-Echtzeit-Strategiegeschäft. Das russische Spiel bietet bockschwere Missionen im Zweiten Weltkrieg. Unbedingt spielen, denn bald stehen einige Fortsetzungen an!

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	CDV Software
Wertung:	80

Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann. Ein cooler Soundtrack sorgt für die richtige Stimmung. In dieser Kategorie finden Sie die derzeit besten Action-Rennspiele und Renn-Simulationen.



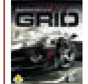
Colin McRae: Dirt 2
Getestet in Ausgabe: 13/09
Anstatt einer knallharten Simulation erwartet Sie bei **Dirt 2** ar-cadelastiges Rennvergnügen, mit dem auch Anfänger glücklich werden. Anspruchsvolle Kurse, eine große Auswahl an Boliden und die tolle Musikauswahl runden das Paket ab.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Codemasters
Wertung:	87



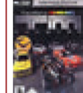
Need for Speed: Shift
Getestet in Ausgabe: 11/09
Der von den Entwicklern angekündigte Neustart der Serie ist mit **Need for Speed: Shift** geglückt. Im Mittelpunkt stehen realistische Autorennen auf lizenzierten und fiktiven Strecken mit einem Fuhrpark, der über 70 Autos umfasst.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	87



Race Driver: Grid
Getestet in Ausgabe: 07/08
Mit **Race Driver: Grid** schafft es Codemasters, waghalsige Autorennen intensiv und glaubhaft zu inszenieren. Der umfang-reiche Karriere-Modus, der enorme Fuhrpark und die exzellente Optik zählen zu den Stärken des Titels.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Codemasters
Wertung:	86



Trackmania United Forever
Getestet in Ausgabe: --
Purer Arcade-Spaß und Bastelorgie in einem. **Trackmania** setzt voll und ganz auf Ihre Kreativität: Bauen Sie eigene Strecken – so abgedreht wie möglich – und tauschen Sie diese innerhalb der sehr aktiven Community. So verrückt wie süchtig machend.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Deep Silver
Wertung:	--

Unser Empfehlungssystem auf einen Blick:

- Die acht PC-Games-Redakteure zeigen Ihnen ihre Empfehlun-gen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und anschließend demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC Games Editors'-Choice-Award.
- PC-Perlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

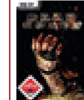
Actionspiele

Vom Third-Person-Shooter über das Jump & Run bis zum Action-Adventure finden Sie in dieser Rubrik die Titel, die packende Action versprechen und dabei fantastisch aussehen, eine tolle Geschichte erzählen und die Redaktion mit exzellenter Spielbar-keit überzeugt haben. Das Alter des Spiels ist egal!



Batman: Arkham Asylum
Getestet in Ausgabe: 11/09
Das beste Superheldenspiel! Die Irrenanstalt Arkham Asylum dient als düsterer, frei erkundbarer Schauplatz für Batmans Kampf gegen den Joker. Der Mix aus Kämpfen, Schleich- und Erkundungsaufgaben ist fabelhaft spielbar und genial inszeniert.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	Eidos
Wertung:	90



Dead Space
Getestet auf: PCGames.de
Als Schiffstechniker Isaac räumen Sie im All mit Ekel-Mutanten auf. Dank toller Soundkulisse erschafft **Dead Space** eine dichte Gruselatmosphäre. Das blutige Gameplay mit abtrennbaren Körperteilen ist auch in Deutschland ungeschnitten.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	88



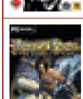
Grand Theft Auto 4
Getestet in Ausgabe: 01/09
Die Stärken von **GTA 4** sind die wendungsreiche Geschichte und die grandios gezeichneten Charaktere. Dazu kommt eine wunderbar funktionierende, glaubhafte Spielwelt, in der Sie die abwechslungsreichen Missionen und Minispiele erledigen.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Rockstar Games
Wertung:	92



Max Payne 2
Getestet in Ausgabe: 12/03
Die düstere Geschichte des New Yorker Cops Max Payne geht unter die Haut. Nicht nur dank der Zwischensequenzen im Comic-Stil, sondern auch weil der Third-Person-Shooter mit toller Optik und legendären Zeitlupen-Ballereien aufwartet.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Take 2
Wertung:	90



Prince of Persia: The Sands of Time
Getestet in Ausgabe: 01/04
Die Grafik wirkt heutzutage zwar angestaubt, doch das sollte Sie nicht abhalten: **Sands of Time** ist ein dramatisches, atmosphärisches Orient-Abenteuer mit wild choreografierten Kämpfen, eleganten Animationen und starkem Leveldesign!

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Ubisoft
Wertung:	88

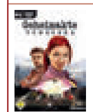


Tomb Raider: Legend
Getestet in Ausgabe: 05/06
Der siebte Teil der Reihe kehrt dank neuem Entwicklerteam zu seinen Wurzeln zurück und bietet ein ausgewogenes Verhältnis aus Klettern und Rätseln. Da fallen die wenig fordernden Balle-reien und nervige Motorradsequenzen kaum ins Gewicht.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Eidos
Wertung:	86

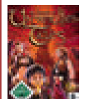
Adventures

Kluge Rätsel, exzellente Vertonung, spannende Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. In dieser Kategorie finden Sie Spiele, die all das und mehr bieten. Gekämpft wird hier übrigens nicht – Action-Adventures finden Sie daher in der Rubrik „Action"!



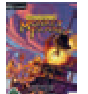
Geheimakte Tunguska
Getestet in Ausgabe: 10/06
Ernst, spannend und hochwertig in Szene gesetzt – so präsen-tiert sich das Tunguska-Abenteuer. Die meisten Rätsel sind fair, nur wenige von ihnen wirken etwas aufgesetzt – doch auch die meistert man dank der exzellenten Steuerung problemlos.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Deep Silver
Wertung:	85



The Book of Unwritten Tales
Getestet in Ausgabe: 06/09
Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspiel-Klischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und auch das Rätseldesign ist fair. Die Story lässt im Verlauf der 14 Spielstunden jedoch etwas nach.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	HMH Interactive
Wertung:	85



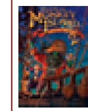
The Curse of Monkey Island
Getestet in Ausgabe: 01/98
Ungeachtet seines hohen Alters: Das dritte **Monkey Island** begeistert nach wie vor mit tollen Gags, schöner Comic-Grafik, witzigen Zwischensequenzen, ebenso fairen wie abgedrehten Rätseln und der wohl besten Sprachausgabe im ganzen Genre.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Lucas Arts
Wertung:	88



The Whispered World
Getestet in Ausgabe: 10/09
Ein melancholischer Clown und seine kleine Raupe Spot versuchen, ihr Fantasiereich vor dem Untergang zu retten. Ein bittersüßes Adventure-Märchen mit wundervoll gezeichneter 2D-Grafik und einer rührenden Geschichte.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Deep Silver
Wertung:	85

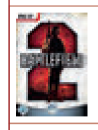


Monkey Island 2 Special Edition
Getestet in Ausgabe: 08/10
Tolles HD-Remake des urkomischen Originals von 1991: Stark verbesserte Grafik, feine englische Sprachausgabe, eine mo-derne Steuerung und sogar ein Audiokommentar der Guybrush-Erfinder hauchen dem Kultspiel neues Leben ein.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Lucas Arts
Wertung:	86

Ego-Shooter (Mehrspieler)

In dieser Rubrik stellen wir Ihnen die Shooter vor, die Sie unbedingt im Team spielen sollten. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier alles vertreten. Auch dem neuen Trend zu Shootern mit kooperativen Kampagnen trägt diese Kategorie Rechnung.



Battlefield 2
Getestet in Ausgabe: 08/05
Eine sehr gute Auswahl an Klassen, Waffen und Fahrzeugen sowie sorgsam designte Karten, auf denen Sie sich in zwei Teams im modernen Setting bekriegen. Die Modder-Gemeinde produziert zudem endlos Maps und Mods für **Battlefield 2**.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung-:	91



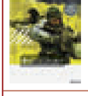
Battlefield: Bad Company 2
Getestet in Ausgabe: 04/10
Das grandiose Zerstörungssystem, das als taktisches Element für Spielspaß sorgt, und das motivierende Upgrade-System machen **Battlefield: Bad Company 2** zu einem erstklassigen Mehrspieler-Erlebnis, das wochenlangen Spielspaß bringt.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	90



Call of Duty 4: Modern Warfare
Getestet in Ausgabe: 01/08
Dank lupenreiner Optik und motivierendem Freischaltsystem schlug der Mehrspielerteil von **Call of Duty: Modern Warfare** ein wie eine Bombe – und beschäftigt unzählige Freunde abwechslungsreicher Mehrspieler-Ballereien.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Activision
Wertung:	92



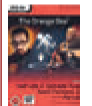
Counter-Strike: Source
Getestet in Ausgabe: 12/05
Von wegen Killerspiel: Wer sich **Counter-Strike: Source** verschreibt, ist nicht auf eine hirnlose Ballerei aus. Der Mehrspieler-Shooter, in dem Terroristen gegen eine Anti-Terror-Einheit antreten, fordert genaues Zusammenspiel und Taktik.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	92



Left 4 Dead 2
Getestet in Ausgabe: 01/10
Als einer von vier Überlebenden einer Virus-Epidemie stellen Sie sich schier endlosen Untoten-Horden – und das wahlweise auch kooperativ. Oder Sie trachten den Nicht-Infizierten als mächtiger Boss-Zombie nach dem Leben. Adrenalin pur!

Untergenre:	Koop-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	90



Team Fortress 2
Getestet in Ausgabe: 12/07
Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Neuauflage der beliebten **Half-Life**-Modifikation rockt auch heute noch zahlreiche Internetserver. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielwitz sorgen für kurzweilige Unterhaltung.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	84



Unreal Tournament 3
Getestet in Ausgabe: 01/08
Exzellente Optik, atemberaubendes Tempo, kompromisslose Action – das jüngste Kind der beliebten Mehrspieler-Shooter-Serie stellt seine Vorgänger in allen Bereichen in den makellosen, weichgezeichneten Schatten!

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	Midway
Wertung:	91

Special Interest

Diese Rubrik ist unser heimlicher Liebling. Denn in letzter Zeit haben immer mehr Spiele, die sich in kein Genre pressen lassen, die Redaktion verzaubert. Von Indie-Titeln über Puzzle-Kracher für zwischendurch bis zu den Spielen, die jede Party aufwerten! Genau diese Spaßmacher finden Sie hier!



Braid
Getestet in Ausgabe: 06/09
Die pfiffige Mischung aus 2D-Hüpfspiel und cleveren Zeiträtseln fasziniert jeden aufgeschlossenen Spieler. Einen Großteil des Charmes macht die märchenhafte Inszenierung im Stil eines Aquarells aus – wunderbarer Geheimtipp!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Number None
Wertung:	88



Guitar Hero 3: Legends of Rock
Getestet in Ausgabe: 02/08
Dieses Geschicklichkeitsspiel mit Plastikgitarre ist eigentlich auf den Konsolen groß geworden. Der dritte Teil hat eine der besten Song-Listen aller Zeiten, leistet sich aber ein paar unschöne Ruckler. Trotzdem: einzigartig in der PC-Landschaft.

Untergenre:	Musikspiel
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Activision
Wertung:	84



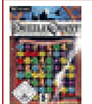
Plants vs. Zombies
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machendes Tower-Defense-Spiel, bei dem Sie mit niedlichen Pflanzen noch niedlichere Zombies davon abhalten, durch Ihren Vorgarten zu pflügen. Tolles Preis-Leistungs-Verhältnis durch über 100 Herausforderungen und hohen Wiederspielwert!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Keine USK-Einschätzung
Hersteller:	Popcap Games
Wertung:	90



Portal
Getestet in Ausgabe: 11/07
Als Gefangene einer mysteriösen Firma müssen Sie Ihren Weg durch knifflige Levels bahnen, indem Sie mit einer Portalkanone geschickt Ein- und Ausgänge „schießen". Sehr kurzes Spiel, dafür mit herrlichen Charakteren und innovativer Portal-Idee!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	89



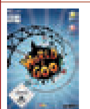
Puzzle Quest: Challenge of the Warlords
Getestet auf: PCGames.de
So simpel wie süchtig machend: **Puzzle Quest** kombiniert das Knobelspielprinzip aus **Bejeweled** mit einem motivierenden Rollenspielsystem. Trotz klischeehafter Story und schlichter Präsentation entpuppt sich dieses Spiel als ein wahrer Zeitfresser!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	rondomedia
Wertung:	sehr gut



Street Fighter 4
Getestet in Ausgabe: 08/09
Ein vielschichtiges Kampfsystem, eine gut ausbalancierte Kämpferriege, viele freispielbare Extras und grenzenlose Langzeitmotivation machen **Street Fighter IV** systemübergreifend zum Genre-König. Leicht zu lernen, schwer zu meistern!

Untergenre:	Beat 'em Up
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Capcom
Wertung:	92

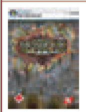


World of Goo
Getestet in Ausgabe: 01/09
Hinreißende 2D-Knobelei für Spieler jeden Alters: Sie bilden mit kleinen Schleimbatzen komplizierte Turm-Konstrukte und müssen dabei Dinge wie Gewicht und Schwerkraft berücksichtigen. Abwechslungsreich, niedlich und mit einem tollen Soundtrack!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	RTL Games
Wertung:	90

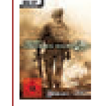
Ego-Shooter (Einzelspieler)

In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Teil (auch wenn dieser vorhanden sein kann). Third-Person-Shooter hingegen finden Sie nicht hier, sondern in der Action-Kategorie.



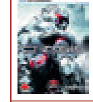
Bioshock
Getestet in Ausgabe: 10/07
In den Tiefen des Ozeans erforschen Sie die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre, dank beklemmender Soundkulisse und einer spannenden Story! Die Action erhält durch Rollenspiel-Elemente besondere Würze.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Take 2
Wertung:	93



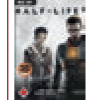
Call of Duty: Modern Warfare 2
Getestet in Ausgabe: 13/09
Astreines Shooter-Vergnügen, das in Sachen Inszenierung alles bisher Dagewesene in den Schatten stellt. Sechs Stunden Adrenalin pur! Allerdings muss jeder Spieler selbst entscheiden, ob er mit moralisch fragwürdigen Szenen klarkommt.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Activision
Wertung:	92



Crysis
Getestet in Ausgabe: 12/07
Dieser Shooter des deutschen Studios Crytek zaubert atemberaubend schöne Dschungellandschaften auf Ihren Bildschirm. Die Story rund um Aliens und eine geheimnisvolle Insel ist zwar kaum der Rede wert, dafür begeistern Optik und Action.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	94



Half-Life 2
Getestet in Ausgabe: 12/04 (Hauptspiel)
Gordon Freeman, der schweigsame Brechstangenträger, rettet die Welt. Mal wieder. Das ist packender, als es klingt, denn dank gewitzter Physik-Spielereien und einer tollen Waffe namens Gravity Gun bleibt dieses Abenteuer unvergessen.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	96 (Hauptspiel)

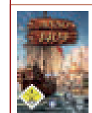


Rainbow Six: Vegas
Getestet in Ausgabe: 02/07
Reinrassige Taktik-Shooter sind selten. **Vegas** gehört zu den stärksten Vertretern dieser Gattung. Mit Ihrem Einsatzteam erledigen Sie Terroristen in der wunderschön gestalteten Glücksspielmetropole. Die Story ist aber vernachlässigbar.

Untergenre:	Taktik-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Ubisoft
Wertung:	87

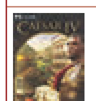
Aufbauspiele und Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten oder Firmen leiten – will ein Spiel in dieser Kategorie vertreten sein, muss es diese Punkte mit toller Spielbarkeit, funktionaler Optik und guter Story verbinden. Mit dabei sind Aufbauspiele und Wirtschaftssimulationen.



Anno 1404
Getestet in Ausgabe: 08/09
Im Nahen Osten besiedeln Sie gemütlich Inseln, stellen Waren her und achten auf die Wünsche Ihrer Bürger. **Anno 1404** sieht grandios aus, ist sehr einsteigerfreundlich und bietet eine spannende Kampagne. Ein Mehrspieler-Teil fehlt leider.

Untergenre:	Aufbau-Strategie
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Ubisoft
Wertung:	91



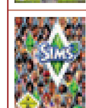
Caesar 4
Getestet in Ausgabe: 11/06
Im antiken Italien bauen Sie Siedlungen auf. Sowohl den Bedürfnissen Ihrer Bürger als auch den Forderungen des Senats gerecht zu werden, macht den besonderen Reiz aus. Hübsche Grafik, gute Bedienbarkeit, aber ein schwacher Militär-Teil.

Untergenre:	Aufbau-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Sierra
Wertung:	81



Die Siedler 2: Die nächste Generation
Getestet in Ausgabe: 10/06
Schöne Neuauflage des hochgelobten zweiten **Die Siedler**-Teils. **Die nächste Generation** bringt den Charme, die Knuddel-Grafik und die Gemächlichkeit des Originals mit und verbindet sie mit moderner Bedien- und Spielbarkeit.

Untergenre:	Aufbau-Strategie
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Ubisoft
Wertung:	82



Die Sims 3
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machende Simulation des Lebens: Führen Sie Ihren Sim-Charakter durch die Tücken des Alltags, meistern Sie Job, Liebe und andere Herausforderungen. Das ungewöhnliche Spielprinzip begeistert vor allem weibliche Spieler.

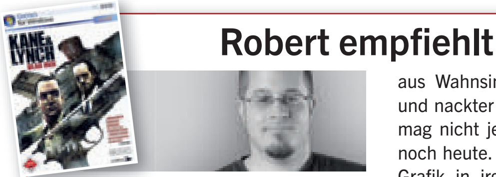
Untergenre:	Lebenssimulation
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	89

Manfred empfiehlt

Blazblu: Calamity Trigger
Getestet in Ausgabe: 10/2010

Hervorragende Beat 'em Ups lassen sich auf dem PC an einer Hand abzählen. Das Maß aller Dinge ist Capcoms **Street Fighter 4**. Mit **Blazblue: Calamity Trigger** gesellte sich inzwischen aber ein weiterer würdiger Genre-Vertreter hinzu. In puncto Spieltiefe bietet **Blazblue** dem Rivalen von Capcom sogar ordentlich die Stirn. Sowohl in der Offensive als auch in der Defensive haben Sie mehr Angriffs- und Verteidigungsoptionen als in **Street Fighter 4**. Die **Blazblue**-Fighter beherrschen beispielsweise sogenannte Luft-Sprints. Dabei handelt es sich um Attacken, bei denen die Spielfiguren in der Luft pfeilschnell auf ihre Gegner zurasen. Apropos rasen: Das Tempo der Kämpfe in **Blazblue** ist atemberaubend schnell. Nur wenn Sie gute Reflexe haben, können Sie mithalten. Die Charaktere sind zudem im Anime-Stil gehalten und treten mit unterschiedlichen Attacken und Taktiken gegeneinander an. Prügelspiel-Fans, die kein Problem mit dem quietschbunten Grafikdesign haben, sollten sich den Titel unbedingt ansehen.

Untergenre:	Beat 'em Up
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Headup Games
Wertung:	89



Robert empfiehlt

Kane & Lynch: Dead Men

Getestet in Ausgabe: 01/2008

Statt strahlender Helden, die die Menschheit und irgendeine betörende Schönheit vor dem großen Bösen retten, gab es in **Kane & Lynch: Dead Men** aus dem Jahr 2007 – entschuldigen Sie die Wortwahl – schlicht und brutal auf die Fresse. Entwickler Io Interactive – die Dänen, die schon Agent 47 in **Hitman** erschaffen hatten – gingen mit diesem Actionspiel noch einen Schritt weiter. Sie ließen zwei unsympathische Antihelden auf das Publikum los, die eine brutale Achterbahnfahrt entlang einer rabenschwarze Gangstergeschichte durchleben mussten und dabei in einen Strudel aus Wahnsinn, falschen Entscheidungen und nackter Gewalt gezogen werden. Das mag nicht jedem gefallen und polarisiert noch heute. Zumal weder Gameplay noch Grafik in irgendeiner Weise überzeugen konnten. Die Geschichte aber, die beiden ungewöhnlichen Protagonisten, das alles riss mich damals förmlich in seinen Bann. Man muss schon verzeihen können, will man **Kane & Lynch** durchspielen. Zu unausgegoren sind die Abschnitte, zu unfair die KI. Und wen die Story nicht fesselt, der kann gleich wieder abschalten. Trotzdem bleibt der Titel aufgrund seiner Intensität und Einzigartigkeit eine Empfehlung.

Untergenre:	3rd-person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Eidos
Wertung:	86



PRISON BREAK | Ein ziemlich gewaltsamer Ausbruch bringt die Geschehnisse ins Rollen.



ZWEI SEITEN | Die Schießereien waren simpel, die KI mau. Aber: die Story!

Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten. Wir sagen Ihnen, welche Spiele Sie als Sportfreak gespielt haben müssen, und scheuen uns nicht davor, den besseren Vorjahrestitel zu empfehlen.

NEUZUGANG

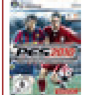


Fussball Manager 11

Getestet in Ausgabe: 11/10

Kümmern Sie sich in dieser Wirtschaftssimulation mit beeindruckender Spieltiefe um die sportlichen und finanziellen Belange eines Fußballvereins. Der integrierte Online-Modus setzt auf Rasanz und schnelle Entscheidungen.

Untergenre:	Manager-Simulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	90

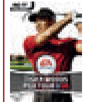


NBA 2K10

Getestet in Ausgabe: --

Noch nie war virtueller Basketball realistischer, schöner und unterhaltsamer! Im famosen Online-Modus dürfen Sie an einer Internet-Liga teilnehmen, Solisten freuen sich hingegen über die authentische NBA-Atmosphäre.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Take 2
Wertung:	--

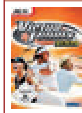


Pro Evolution Soccer 2010

Getestet in Ausgabe: 12/09

Im neunten Teil der japanischen Fußballsimulationsreihe besinnen sich die Entwickler auf alte Werte: realistischer Spielablauf, authentische Fußball-Atmosphäre und langfristig motivierende Spielmodi.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Konami
Wertung:	89



Tiger Woods PGA Tour 08

Getestet in Ausgabe: --

Realistisch nachgebaute Kurse, ein motivierender Karriere-Modus und komfortable Steuerungsvarianten: Die bislang letzte PC-Golfsimulation von EA ist auch die beste. Einzig die inzwischen etwas veraltete Grafik stört das Vergnügen.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	--

Virtua Tennis 2009

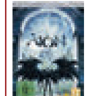
Getestet in Ausgabe: --

Im besten aktuellen Tennis-Spiel schwingen knapp 20 lizenzierte Charaktere das Racket, darunter auch Boris Becker. Die Spielmechanik ermöglicht Einsteigern sofort Erfolgserlebnisse und bietet Fortgeschrittenen trotzdem genug Finessen.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Sega
Wertung:	--

Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten zum Zusammenspielen sind Grundvoraussetzungen bei MMOs. Wer in unsere Bestenliste will, muss zusätzlich gute Atmosphäre, tolle Quests, eine faire Klassenauswahl und reichlich Beschäftigungsmöglichkeiten im Endgame-Bereich mitbringen.



Aion

Getestet in Ausgabe: 12/09

In **Aion** stürzen Sie sich in spannende Spieler-gegen-Spieler-Schlachten, die mit Raid-Inhalten vermixt werden – und als Bonbon dürfen Sie dabei sogar fliegen. Wer jedoch mit PvP und stundenlangem Grinden nichts anfangen kann, ist hier falsch.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	NC Soft
Wertung:	88



Der Herr der Ringe Online

Getestet in Ausgabe: 07/07

Tolkiens Buchvorlage in prachtvoller Umsetzung: **LotRO** eignet sich prima für all jene, die Wert auf schöne Quests, viel Atmosphäre und kleine Spielgruppen legen. Komplizierte Raids und anspruchsvolle PvP-Duelle spielen hier kaum eine Rolle.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Codemasters
Wertung:	88

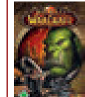


Warhammer Online: Age of Reckoning

Getestet in Ausgabe: 12/08

Die Königsdisziplin dieses MMOs ist der Kampf Spieler gegen Spieler. Die Fraktionen Zerstörung und Ordnung geben sich in ausufernden Burgenschlachten gegenseitig auf die Mütze. Einzig das unausgeglichene Völkerverhältnis trübt den Spielspaß.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	84



World of Warcraft

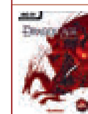
Getestet in Ausgabe: 02/05

Lieben oder hassen Sie es, aber **WoW** ist wohl das erfolgreichste Online-Rollenspiel aller Zeiten. Die glaubhafte Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor den Monitor.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Blizzard
Wertung:	94

Rollenspiele

Sie schlüpfen gerne in Zwergenstiefel, tüfteln für Ihr Leben gerne über Charakterbögen und möchten am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies Ihr Genre! In dieser Liste finden Sie die derzeit besten Rollenspiele, von klassisch bis actionreich, von Fantasy bis Science-Fiction.

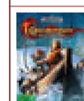


Dragon Age: Origins

Getestet in Ausgabe: 12/09

Würdiger Nachfolger zur **Baldur's Gate**-Reihe von Bioware. Die brillant erzählte, ungeschnittene Fantasy-Geschichte mit **Herr der Ringe**-Einschlag und die taktischen Kämpfe sorgen für viel Spielspaß. Technisch müssen Sie aber Abstriche machen.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	91

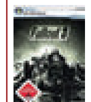


Drakensang: Am Fluss der Zeit

Getestet in Ausgabe: 02/10

In einer wunderschön gestalteten Mittelalterwelt erleben Sie gut erzählte Rollenspielabenteuer mit liebevoll gezeichneten Charakteren. Die abwechslungsreichen Kämpfe sind taktisch, die Atmosphäre ist dank erstklassiger Vollvertonung grandios.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Dtp Entertainment
Wertung:	87

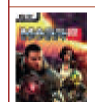


Fallout 3

Getestet in Ausgabe: 01/09

Ein düsteres, zynisches Endzeit-Rollenspiel mit tollen Quests und einem Kampfsystem, das an gute Ego-Shooter erinnert. Unser Tipp: Kaufen Sie sich gleich das Download-Add-on **Broken Steel** dazu! Die deutsche Fassung ist merklich gekürzt.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Ubisoft
Wertung:	90



Mass Effect 2

Getestet in Ausgabe: 02/10

Das zweite Kapitel von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie bietet massig Action, brillante Charaktere und eine düstere Story voll moralischer Entscheidungen. Spielen Sie aber unbedingt vorher den ersten Teil, dann können Sie Ihren Spielstand übernehmen!

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	88

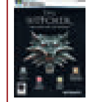


The Elder Scrolls 4: Oblivion

Getestet in Ausgabe: 06/06

Ideal für Fans offener Spielwelten: Vor Ihnen erstreckt sich ein riesiges Fantasy-Reich und Sie bestimmen, wohin die Reise geht! Wer die schwache Story und automatisch mitlevelnde Gegner verzeiht, den erwarten Dutzende Stunden Rollenspielspaß.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Take 2
Wertung:	89

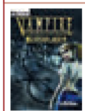


The Witcher: Enhanced Edition

Getestet in Ausgabe: 10/08

Als obercooler Hexer Geralt erleben Sie eine düstere, intelligente Fantasy-Story voller Wendungen und kniffliger moralischer Entscheidungen. Unkomplizierte Action, dichte Atmosphäre und ein Hauch von Erotik runden den Überraschungshit ab.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Atari
Wertung:	87



Vampire: The Masquerade – Bloodlines

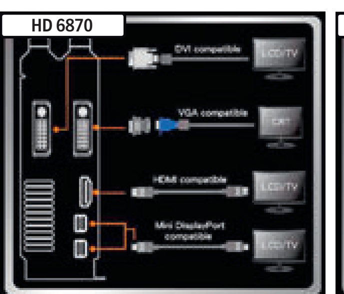
Getestet in Ausgabe: 02/05

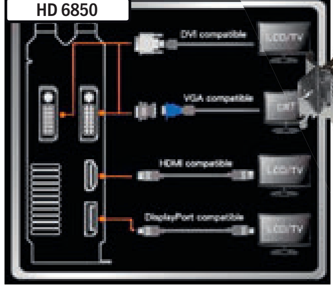
Hohe Wiederspielbarkeit und faszinierende Quests voller Entscheidungsfreiheit zeichnen das herrlich finstere, aber grafisch angestaubte Vampir-Rollenspiel aus. Wichtig: Installieren Sie vor dem Spielen unbedingt (!) den aktuellsten Fan-Patch!

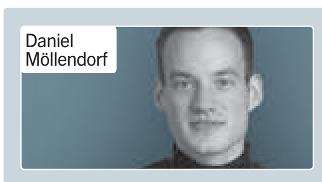
Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	Activision
Wertung:	88

RADEON-HD-6000-REIHE
DETAILS ZU AMDS NEUER DX11-KARTENGENERATION

Jetzt ist Schluss mit den Gerüchten um die finalen Spezifikationen der neuen Radeon-HD-6000-Generation. Seit dem 22.10.2010 kommen die neuen Modelle mit dem Barts-Chip als Radeon HD 6870 und Radeon HD6850 in den Handel.
Wie bei der Radeon HD 5870 gelang es AMD auch diesmal, die wichtigsten technischen Details der HD-6000-Karten bis zum Launch unter Verschluss zu halten. Am 22. Oktober präsentierte man dann die vor allem für Spieler interessante Radeon HD 6870 und Radeon HD 6850. Der Barts-XT-Chip der HD 6870 taktet mit 913 Megahertz, der Takt des ein Gigabyte großen, mit 256 Bit angebundenen GDDR5-Speichers beträgt 2.100 Megahertz. Der Barts-Pro-Chip, die Rechenzentrale des kleinen Bruders, abeitet dagegen nur mit 790 Megahertz Taktrate. Dafür ist auch die HD 6850 mit einem Gigabyte GDDR5-Grafikspeicher (256 Bit) bestückt, dessen Takt mit 2.000 Megahertz etwas niedriger ausfällt. Besonders anschlussfreudig präsentiert sich die HD6870, hier stehen zwei DVI-, ein HDMI- sowie zwei Mini-Display-Port-Anschlüsse für die Verbindung mit dem PC oder dem LCD-TV zur Verfügung. Käufer der HD 6850 müssen sich mit zwei DVI-Anschlüssen, einem HDMI- und einem Display-Port-Anschluss zufriedengeben.







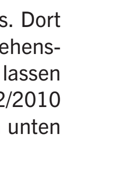
„Ich will mich nicht heilen lassen!“

Eine gegnerische Übermacht? Schwer bewaffnete Söldner und haushohe Kampfroboter? Kein Problem – schließlich kann meine Spielfigur ja per Tastendruck in Deckung gehen und heilt sich binnen Sekunden automatisch. Da Shooter immer häufiger als Cross-Plattform-Titel entwickelt werden, ist die beschriebene Situation leider keine Seltenheit, sondern quasi Standard. Natürlich: Shooter sind mit Gamepad schwer zu bedienen, da brauchen Konsolenspieler ein paar Hilfen; doch wo bleibt die Herausforderung für uns geübte Maus-Tastatur-Spieler? Werde ich nie wieder wie bei **Far Cry 1** mit 5 HP durchs Gras robben und hoffen, dass ich nicht entdeckt werde – ohne Quicksave-Funktion? Das ist Spannung! Bei **Deus Ex: Human Revolution** jedenfalls nicht: Der Nachfolger eines meiner Lieblingsspiele ist ein Cross-Plattform-Titel, daher heilt sich der Held wieder automatisch – wie spannend …

PCGH PREMIUM 12/2010
FIT FÜR CATACLYSM



Die PCGH-Premium-Ausgabe 12/2010 bietet zusätzlich zur regulären DVD-Ausgabe 32 Seiten mit Tuning-Tipps zu **WoW Cataclysm** sowie ein riesiges A1-Wendeposter und eine praktische Pappkarte mit Tuning- und Makro-Tipps. Dort finden Sie alle Infos zu den Neuerungen von **Cataclysm** inklusive der sehenswerten, neuen DX11-Effekte, die Azeroth im neuen Glanz erstrahlen lassen und die Performance deutlich steigern können. Die PCGH Premium 12/2010 ist ab dem 3. November erhältlich und kann auch bequem unter dem unten angegebenen Link bestellt werden.
Info: abo.pcgameshardware.de

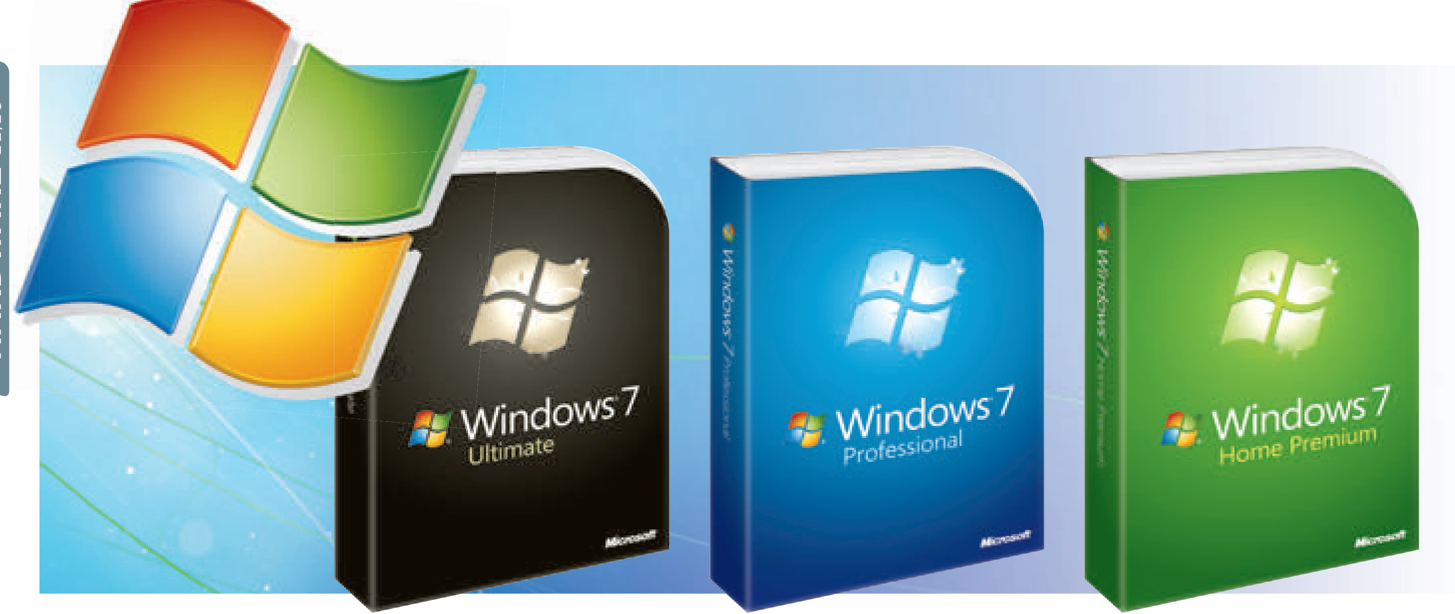


ER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER

SPIELE-HEADSET VON CORSAIR GETESTET
Das HS1 für rund 90 Euro ist das erste Headset des Speicherherstellers Corsair. In unserem Test gefiel uns der Tragekomfort dank großer, weich gepolsterter Hörmuscheln. Höhen und Mitten klingen präzise und die akustische Ortung in Spielen ist gut. Allerdings ist der Bass relativ schwach, weshalb es Explosionen an Wucht fehlt.
Info: www.corsair.de

NEUE SCHNELLE AMD-CPUS
Der Phenom II X4 970 BE ist dank 3,5 GHz Takt AMDs neues Quadcore-Topmodell. Er kostet derzeit samt Kühler rund 160 Euro. Für 200 Euro bekommen Sie die ebenfalls neue Sechskern-Variante Phenom II X6 1075T mit 3,0 GHz. Für preisbewusste Spieler eignet sich der Vierkerner Athlon II 645 (3,1 GHz), der nur 110 Euro kostet.
Info: www.amd.de

Mehr von ALTERNATE finden Sie auf den Seiten 115 sowie 136-137

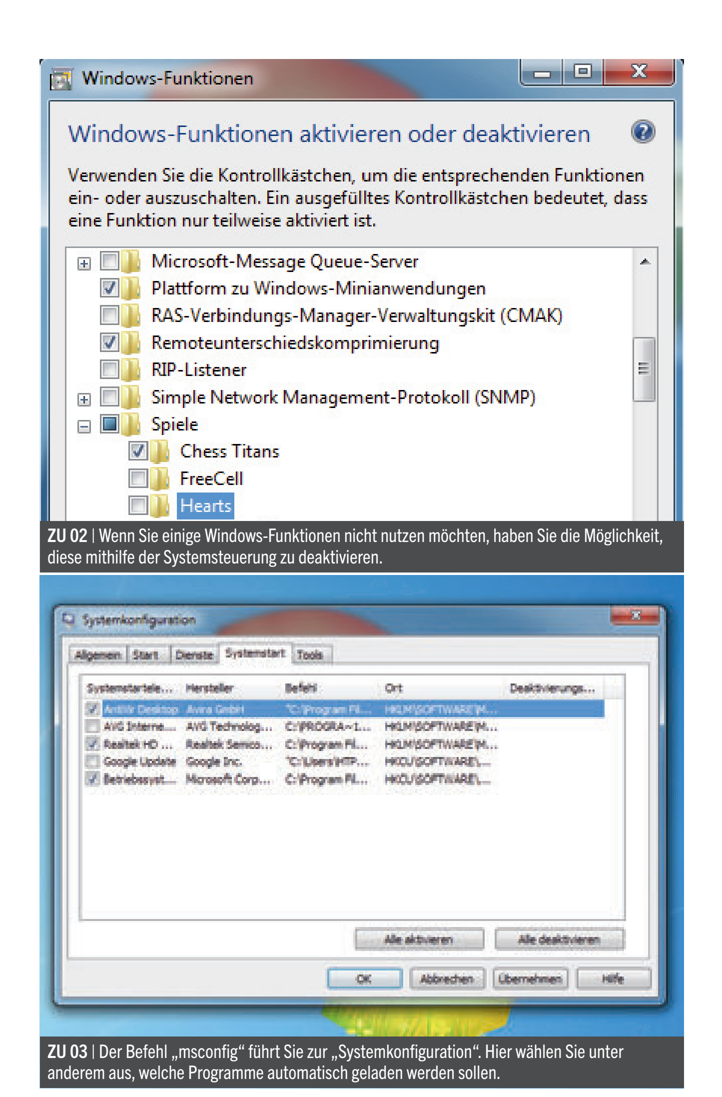


Tipps und Tricks für Windows 7



Von: Matthias Hesselmann/Andreas Zuber

Der Vista-Nachfolger feiert den ersten Geburtstag und kommt auf immer mehr Spieler-PCs zum Einsatz. PC Games gibt wertvolle Hilfen zum Arbeiten und Spielen mit dem OS.



ZU 02 | Wenn Sie einige Windows-Funktionen nicht nutzen möchten, haben Sie die Möglichkeit, diese mithilfe der Systemsteuerung zu deaktivieren.

ZU 03 | Der Befehl „msconfig" führt Sie zur „Systemkonfiguration". Hier wählen Sie unter anderem aus, welche Programme automatisch geladen werden sollen.

Installation & Start

Das sollten Sie beim Installationsvorgang und der grundlegenden Konfiguration von Win7 beachten.

01 DOPPELTES WINDOWS

Wenn Sie parallel zu Windows 7 eine ältere Windows-Version nutzen möchten, müssen Sie die Installationsreihenfolge beachten, sofern XP im Spiel ist. Vista lässt sich ohne Probleme aufspielen, wenn 7 schon installiert ist – das Bootmenü wird automatisch angepasst. Windows XP zerstört allerdings die Bootsektoren von Vista oder 7. Daher müssen Sie in diesem Fall zuerst XP und erst dann Windows 7 installieren. Auf die gleiche Weise können Sie auch die 32- und die 64-Bit-Version von 7 parallel betreiben.

02 WINDOWS ENTSCHLACKEN

Windows 7 bietet Ihnen eine kaum überschaubare Vielfalt an Funktionen an. Auf einen Teil davon können Sie getrost verzichten. Dennoch starten diese teilweise im Hintergrund und vergeuden Ressourcen und Zeit. Um selbst zu entscheiden, welche Annehmlichkeiten Ihnen Ihr Windows-7-System zur Verfügung stellen soll, öffnen Sie die Systemsteuerung und klicken auf „Programme und Funktionen". Hier wählen Sie die Schaltfläche „Windows-Funktionen aktivieren oder deaktivieren" aus. Dort können Sie getrost alle nicht unbedingt benötigten Funktionen abstellen und bei Bedarf wieder einschalten.

03 STARTBALLAST ABWERFEN

Quicktime, Realplayer, Skype – viele Programme wollen zum Systemstart per Autostart mitgeladen werden. Das ist meist unnötig, weil die Software auch per Startmenü aufgerufen werden kann. Außerdem verlängert der überschüssige Programmballast das Hochfahren bei vielen Rechnern. Geben Sie im Startmenü „msconfig" ein und klicken Sie dann die Registerkarte „Systemstart" an. Wählen Sie nun Programme aus, die nicht schon während des Systemstarts geladen werden sollen.

04 BOOTMENÜ ANPASSEN

Wenn Sie zwei Windows-Versionen parallel nutzen, generiert der Vista-Nachfolger automatisch ein Bootmenü. Einfache Einstellungen

wie Anzeigedauer und Standardbetriebssystem nehmen Sie wie folgt vor: Drücken Sie die „Windows“-Taste und „Pause“ gleichzeitig und klicken Sie auf „Erweiterte Systemeinstellungen“. Im Reiter „Erweitert“ legen Sie unter „Starten und Wiederherstellen“ – „Einstellungen“ fest, welches Betriebssystem nach Ablauf der Zeit, in der das Bootmenü angezeigt wird, automatisch hochgefahren werden soll. Die Zeit stellen Sie unter dem Punkt „Anzeigedauer der Betriebssystemliste“ ein.

05 KENNWORT IM ERNSTFALL ZURÜCKSETZEN

Schon bei der Installation von Windows 7 haben Sie die Möglichkeit, ein Benutzerkennwort einzurichten, um Ihren Rechner vor unbefugtem Zugriff zu schützen. Problematisch wird es, wenn Sie dieses Passwort vergessen haben. Damit Sie Ihr Benutzerkonto in diesem Fall dennoch weiterhin nutzen können, haben Sie unter Windows 7 die Möglichkeit, das Kennwort per Wechselmedium zurückzusetzen. Um beispielsweise einen USB-Stick entsprechend zu konfigurieren, klicken Sie in der Systemsteuerung auf „Benutzerkonten und Jugendschutz“ und danach auf „Benutzerkonten“. Links im Fenster wählen Sie die Schaltfläche „Kennwortrücksetzdiskette erstellen“ aus. Halten Sie nun einen USB-Stick bereit und folgen Sie den Bildschirmanweisungen.

ZU 04 | Unter „Starten und Wiederherstellen“ bearbeiten Sie die Optionen des Bootmenüs, das bei parallelen Windows-Installationen generiert wird.

Taskleiste & Startmenü

So konfigurieren Sie die neu gestaltete Windows-7-Taskleiste und das neue Startmenü optimal.

06 KLASSISCHES DESIGN

Anders als noch bei Windows Vista ist mit Windows 7 keine vollständige Rückkehr zum klassischen Windows-2000-Design-Stil mehr möglich. Um dennoch sehr nah an das gewohnte Design heranzukommen, müssen Sie an zwei Baustellen Hand anlegen. In den „Eigenschaften von Taskleiste und Startmenü“ aktivieren Sie die Option „Kleine Symbole …“ und deaktivieren die Gruppierung. Anschließend wechseln Sie in der Systemsteuerung zu „Darstellung und Anpassung“ – „Anpassung“ und aktivieren „Windows – klassisch“.

07 „AUSFÜHREN“ WIEDERBELEBEN

Dazu klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Taskleiste und wählen „Eigenschaften“ – „Startmenü“ – „Anpassen“. Anschließend setzen Sie einen Haken bei „Befehl ‚Ausführen'“, schon steht dieser nützliche Menüpunkt wieder zur Verfügung.

08 ALTES KONTEXTMENÜ

Unter Windows 7 wurde das Kontextmenü, das Sie per Rechtsklick auf ein Symbol (Icon) öffnen, neu gestaltet. Die alte Variante ist jedoch nach wie vor vorhanden. Sie erreichen das alte Kontextmenü, indem Sie die Shift-Taste gedrückt halten, während Sie mit der rechten Maustaste das Symbol anklicken.

09 ZWISCHEN OFFENEN PROGRAMMFENSTERN WECHSELN

Zwischen den offenen Fenstern eines einzelnen Programms, etwa mehreren Word-Dokumenten, können Sie durch Drücken der „Strg“-Taste und Klick auf das entsprechende Taskleistensymbol hin- und herzappen. Das geht schneller als das gewöhnliche „Alt“ + „Tab“.

10 EXPLORER UND LAUFWERKSANSICHT

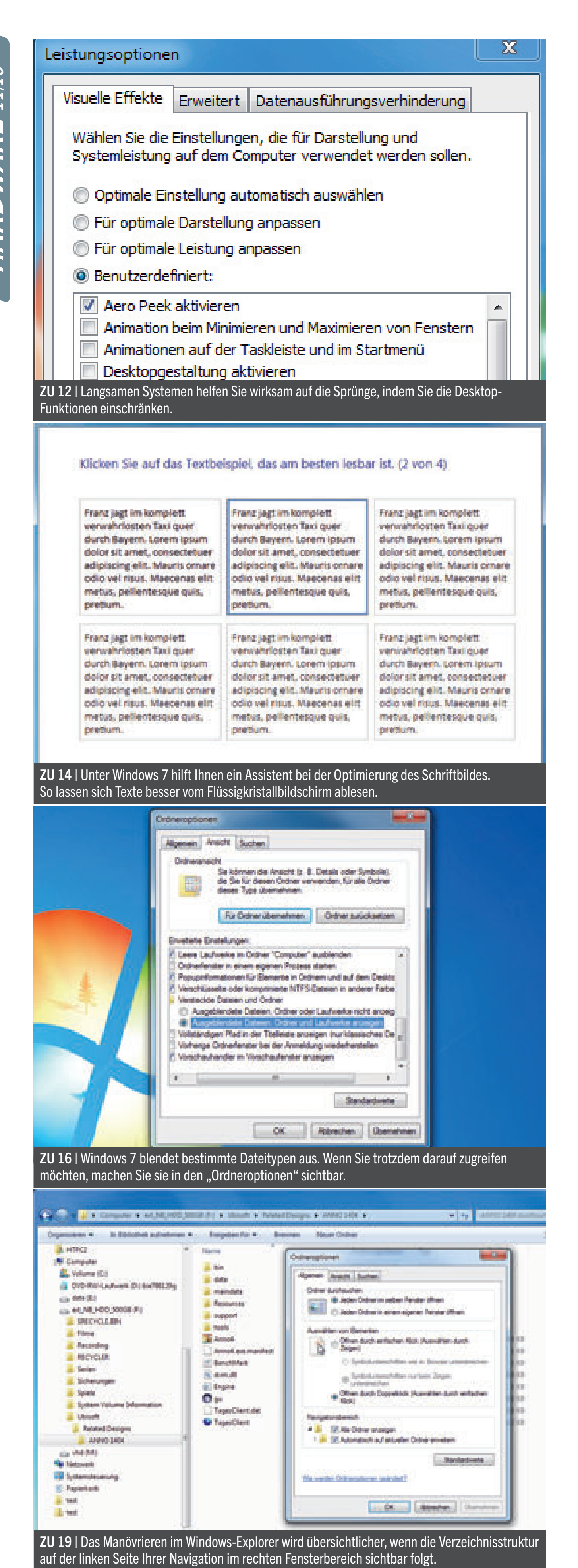
Ein Klick auf das Explorer-Symbol in der neuen Superbar startet standardmäßig die Bibliotheken. Dies lässt sich ändern. Löschen Sie dazu die Superbar-Verknüpfung und kopieren Sie die „Original-Verknüpfung“ unter „Startmenü“ – „Alle Programme“ – „Zubehör“ – „Windows-Explorer“ an einen beliebigen Ort, etwa auf den Desktop. Per Rechtsklick auf die Verknüpfung gelangen Sie zu den Eigenschaften. Im Feld „Ziel“ können Sie nun den Standardpfad ändern. Wenn Sie den Parameter „/e“ an die Verknüpfung hängen, werden die „Eigenen Dateien“ beim Start des Explorers angezeigt. Die bekannte Ansicht der Festplatten erreichen Sie mit der Zeichenfolge „/e,::{20D04FE0-3AEA-1069-A2D8-08002B30309D}“. Direkt in den Spiele-Explorer geht's mit dem Anhängsel „shell:games“. Ein Doppelklick auf das Computer-Symbol startet übrigens immer die Laufwerksansicht.

ZU 06 | Wenn Ihnen das moderne Windows-7-Design nicht gefällt, können Sie sich für eine etwas konventionellere Optik entscheiden.

ZU 11 | Mit einer einfachen Einstellung modifizieren Sie die Computerverknüpfung, um schneller zu Ihren Laufwerken zu gelangen.

11 SCHNELLER ZUGRIFF AUF LAUFWERKE

Wenn Sie die Computerverknüpfung nicht jedes Mal öffnen möchten, um zu Ihren Laufwerken zu gelangen, bietet Ihnen das Startmenü eine schnellere Möglichkeit. Ändern Sie unter „Eigenschaften von Taskleiste und Startmenü“ – „Startmenü“ – „Anpassen“ den Punkt bei „Computer“ von „Als Verknüpfung anzeigen“ auf „Als Menü anzeigen“. Klicken Sie dann auf „OK“ – „Übernehmen“. Wenn Sie nun den Mauszeiger auf das Computer-Symbol im Startmenü bewegen, erhalten Sie ein Kontextmenü mit allen Laufwerken.



ZU 12 | Langsamen Systemen helfen Sie wirksam auf die Sprünge, indem Sie die Desktop-Funktionen einschränken.

ZU 14 | Unter Windows 7 hilft Ihnen ein Assistent bei der Optimierung des Schriftbildes. So lassen sich Texte besser vom Flüssigkristallbildschirm ablesen.

ZU 16 | Windows 7 blendet bestimmte Dateitypen aus. Wenn Sie trotzdem darauf zugreifen möchten, machen Sie sie in den „Ordneroptionen" sichtbar.

ZU 19 | Das Manövrieren im Windows-Explorer wird übersichtlicher, wenn die Verzeichnisstruktur auf der linken Seite Ihrer Navigation im rechten Fensterbereich sichtbar folgt.

Desktop

Windows 7 hat interessante neue Desktop-Funktionen zu bieten. So funktionieren die wichtigsten.

12 FLINKERE OBERFLÄCHE

Wenn Sie ein nicht allzu leistungsfähiges oder sehr ausgelastetes System haben, können Sie die Oberfläche von Windows 7 beschleunigen. Dazu tippen Sie „Leistung" im Startmenü ein und starten „Darstellung und Leistung [...] anpassen".

13 GRÖSSE DER DESKTOP-SYMBOLE ÄNDERN

In vielen Situationen ist es hilfreich, die Größe der Desktop-Symbole an die Bedürfnisse des Anwenders anzupassen. Gerade als Besitzer eines HTPC, der an Ihren Fernseher angeschlossen ist, profitieren Sie von größeren und damit leichter identifizierbaren Icons. Unter Windows 7 ist eine entsprechende Anpassung besonders leicht: Klicken Sie mit der Maus auf eine freie Stelle des Desktops. Halten Sie nun die „Strg"-Taste gedrückt und stellen Sie mit dem Scrollrad Ihrer Maus die gewünschte Symbolgröße ein.

14 LESBARKEIT VON TEXT VERBESSERN

Schon unter Windows XP konnten Sie die Lesbarkeit von Text auf LCDs verbessern, indem Sie die Option „Cleartype" aktivierten. In Windows 7 gibt es die Textoptimierung immer noch. Darüber hinaus können Sie Cleartype konfigurieren. Klicken Sie in der Systemsteuerung auf „Darstellung und Anpassung" – „Anzeige" – „Cleartype-Text anpassen". Nun startet ein Assistent, der Sie bei der Optimierung unterstützt.

15 COMPUTERSYMBOL AUF DEM DESKTOP

Die Schaltfläche „Computer" bietet bei einem Rechtsklick Zugriff auf die Systemeigenschaften oder -verwaltung. Um dieses nützliche Symbol auf dem Desktop anzuzeigen, genügt es, wenn Sie die „Computer"-Schaltfläche im Startmenü mit der rechten Maustaste anklicken und „Auf dem Desktop anzeigen" aktivieren.

Dateien & Ordner

Dank unserer Tipps verlieren Sie bei kaum überschaubaren Datenmengen nicht die Übersicht.

16 VERSTECKTE ELEMENTE ANZEIGEN

Öffnen Sie den Explorer und klicken Sie auf „Organisieren" – „Ordner- und Suchoptionen". Im Reiter „Ansicht" entfernen Sie nun den Haken bei „Geschützte Systemdateien ausblenden" und setzen weiter unten den Punkt auf „Ausgeblendete Dateien, Ordner und Laufwerke anzeigen". Bestätigen Sie die Änderungen per Mausklick auf „Übernehmen".

17 MEHRERE DATEIEN UMBENENNEN

Markieren Sie inhaltlich zusammengehörende Dateien im Explorer und drücken Sie die F2-Taste. Geben Sie den vorderen Namensteil ein (Beispiel: „Fotos Spanien 2010"). Nach Drücken der „Enter"-Taste werden die Dateien so umbenannt, dass der vordere Namensteil mit einer fortlaufenden, eingeklammerten Zahl verbunden wird. Der ursprüngliche Name wird dabei gelöscht.

18 KONTEXTMENÜ ERWEITERN

Das einfache Kontextmenü von Dateien und Ordnern lässt sich erweitern, indem die Shift-Taste bei einem Rechtsklick gedrückt wird. Unter den zusätzlichen Optionen ist vor allem der Eintrag „Als Pfad kopieren" nützlich – damit wird der komplette Pfad zur Datei respektive zum Ordner in die Zwischenablage kopiert. Das funktioniert auch bei Netzlaufwerken.

19 EXPLORER FOLGSAM MACHEN

Wenn Sie durch Ihr Dateisystem stöbern, können Sie in der linken Spalte des Explorers die Verzeichnisstruktur zwar einsehen, sie folgt Ihnen aber nicht, wenn Sie auf der rechten Seite navigieren. Dazu müssen Sie erst oben links auf „Organisieren", dann auf „Ordner- und Suchfunktionen" klicken. Nun setzen Sie beide Haken unter „Navigationsbereich".

20 LEERE DVD-LAUFWERKE EINBLENDEN

Der Explorer von Windows 7 blendet normalerweise DVD- und Blu-ray-Laufwerke aus, wenn sich in ihnen kein Datenträger befindet. Wenn Sie das nicht wünschen, entfernen Sie in den Ordneroptionen den Haken vor „Leere Laufwerke im Ordner ‚Computer‘ ausblenden“.

System & Sicherheit

Änderungen an der Systemkonfiguration sorgen für einen reibunglosen Ablauf des Datenverkehrs.

21 BENUTZERKONTEN-STEUERUNG EINSTELLEN

Unter Windows 7 müssen Sie die Benutzerkontensteuerung (UAC) nicht abschalten, wenn Sie sich von den Warnmeldungen beim Start mancher Programme gestört fühlen – Ihnen stehen hierfür verschiedene Benachrichtigungsoptionen zur Verfügung. Öffnen Sie die Systemsteuerung und klicken Sie auf „System und Sicherheit“ – „Einstellungen der Benutzerkontensteuerung ändern“. Anschließend können Sie die Benachrichtigungsstufe in mehreren Schritten von „Immer benachrichtigen“ bis zu „Nie benachrichtigen“ auswählen. Mit „OK“ übernehmen Sie die Einstellung. Zusätzlich müssen Sie eine Warnmeldung bestätigen und einen Neustart des Systems ausführen.

22 ÄLTERE PROGRAMME AUSFÜHREN

Das neue Sicherheitskonzept von Windows 7 verhindert, dass einige ältere Programme korrekt funktionieren. Manchmal zeigen sich Fehler im laufenden Betrieb, bisweilen scheitert schon die Installation. In beiden Fällen sollten Sie den Kompatibilitätsmodus ausprobieren: Rechtsklicken Sie auf die Verknüpfung oder die ausführbare Datei, wählen Sie „Eigenschaften“ und dann „Kompatibilität“. Viele Anwendungen funktionieren bereits, wenn Sie den Kompatibilitätsmodus für Windows XP aktivieren. Manchmal ist es auch erforderlich, das gewünschte Programm mit Administratorrechten zu starten.

23 PARTITIONSGRÖSSEN ÄNDERN

Windows 7 bietet die Möglichkeit, mit Bordmitteln die Größe von Partitionen zu verändern. Klicken Sie dazu mit der rechten Maustaste auf das „Computer“-Symbol im Startmenü und wählen Sie „Verwalten“ aus. Im Bereich „Datenträgerverwaltung“ werden Ihnen die angeschlossenen Festplatten angezeigt. Klicken Sie die gewünschte Partition mit der rechten Maustaste an und wählen Sie „Volume erweitern“ beziehungsweise „Volume verkleinern“ aus.

24 BENUTZERORDNERPFAD AUF ZWEITPARTITION VERLEGEN

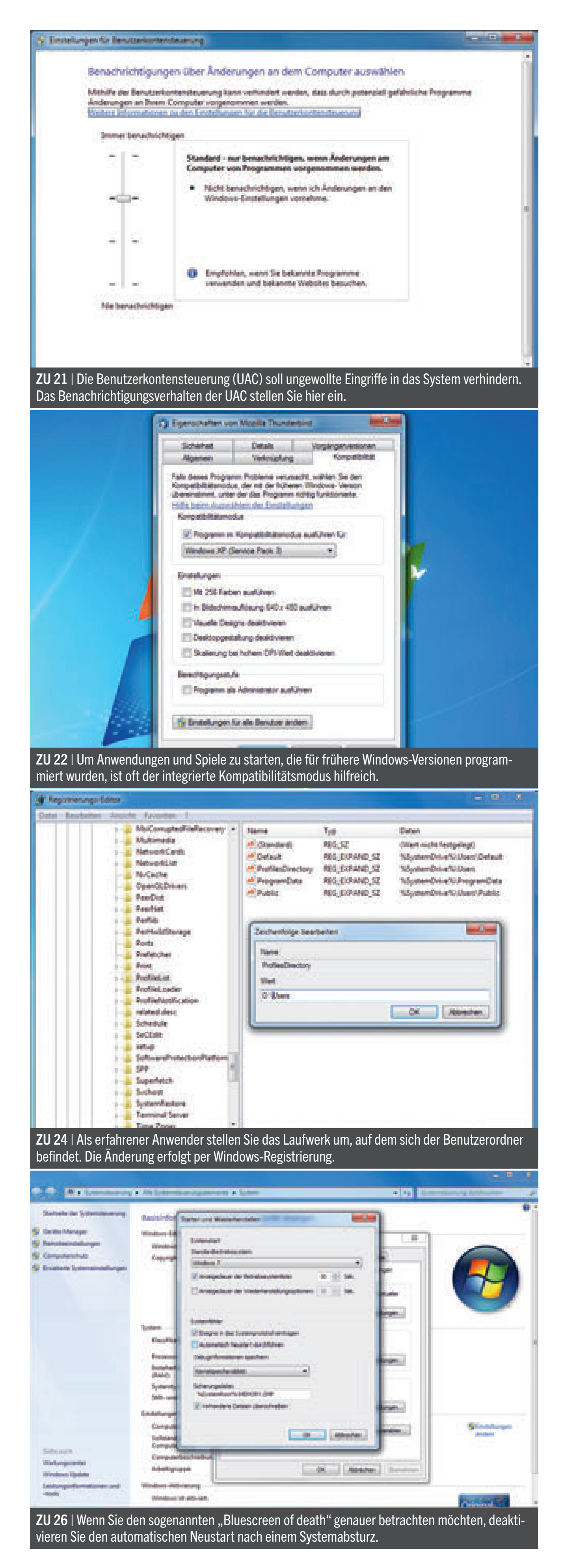
Hierbei hilft der Windows-eigene Registrierungs-Editor. Diesen starten Sie, indem Sie in der Suchzeile des Startmenüs „regedit“ eintippen und die Eingabe mit „Enter“ bestätigen. Folgen Sie dem Pfad „HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows NT\CurrentVersion\ProfileList“, doppelklicken Sie auf „ProfilesDirectory“ und ersetzen Sie „%SystemDrive%“ durch das gewünschte Laufwerk, zum Beispiel „D:“. Neu angelegte Nutzerprofile stehen nun unter „D:\users“. Den Inhalt müssen Sie manuell kopieren.

25 AUTOMATISCHES DEFRAGMENTIEREN ABSCHALTEN

Windows 7 defragmentiert regelmäßig die Festplatten, um die Zugriffszeiten auch auf Dauer möglichst gering zu halten. Als Besitzer eines Notebooks sollten Sie jedoch verhindern, dass dieser stromhungrige Prozess im Akkubetrieb einsetzt. Suchen Sie im Startmenü nach „Defragmentierung“, klicken Sie auf „Zeitplan konfigurieren...“ und entfernen Sie den Haken vor „Ausführung nach Zeitplan (empfohlen)“.

26 NACH BLUESCREEN NICHT AUTOMATISCH NEUSTARTEN

Tritt ein schwerwiegender Fehler auf und das System stürzt mit dem „Bluescreen des Todes“ (BSOD) ab, dann startet Windows ohne gesonderte Nachfrage den Rechner neu. Eventuell möchten Sie als Anwender jedoch einen genaueren Blick auf die Fehlermeldung werfen. Windows 7 bietet Ihnen die Möglichkeit, einen unerwünschten Neustart



ZU 21 | Die Benutzerkontensteuerung (UAC) soll ungewollte Eingriffe in das System verhindern. Das Benachrichtigungsverhalten der UAC stellen Sie hier ein.

ZU 22 | Um Anwendungen und Spiele zu starten, die für frühere Windows-Versionen programmiert wurden, ist oft der integrierte Kompatibilitätsmodus hilfreich.

ZU 24 | Als erfahrener Anwender stellen Sie das Laufwerk um, auf dem sich der Benutzerordner befindet. Die Änderung erfolgt per Windows-Registrierung.

ZU 26 | Wenn Sie den sogenannten „Bluescreen of death“ genauer betrachten möchten, deaktivieren Sie den automatischen Neustart nach einem Systemabsturz.

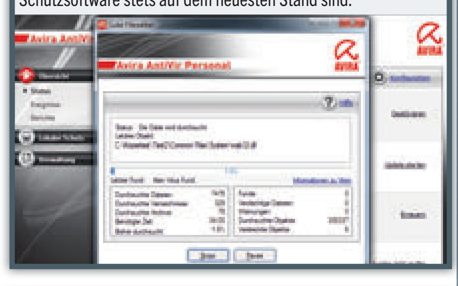
SORGEN SIE FÜR SICHERHEIT

Ein moderner PC ist als universelles Kommunikationsmedium oft mehrere Stunden täglich mit dem Internet verbunden. Beim ständigen Datenaustausch sollten Sie darauf achten, dass Ihr System vor den Bedrohungen durch Viren und andere schädliche Software geschützt ist. Wir zeigen integrierte Sicherheitsfunktionen von Windows 7 und stellen einige kostenlose Programme vor, die Ihnen dabei helfen, für einen sicheren Betrieb und einen sauberen Rechner zu sorgen.

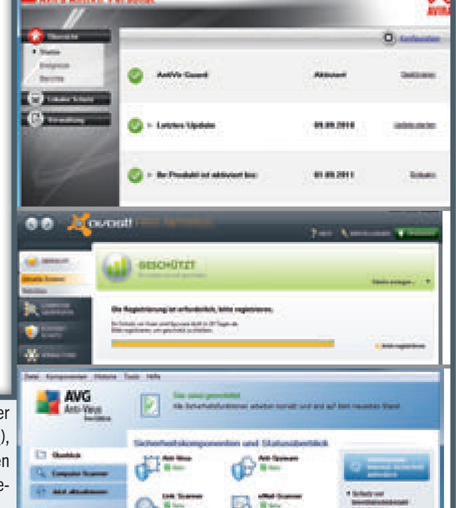
WINDOWS-FIREWALL: Dieser in Windows 7 integrierte Helfer hat die Aufgabe, den Datenverkehr in Netzwerken zu überwachen und idealerweise unerlaubte Netzwerkzugriffe zu verhindern. Anhand der von Ihnen festgelegten Regeln entscheidet die Windows-Firewall, ob ein abgehendes oder ankommendes Netzwerkpaket die Firewall passieren darf oder nicht. Über das zugehörige Symbol in der Systemsteuerung gelangen Sie zu allen erforderlichen Konfigurationsmöglichkeiten.



SCHUTZ VOR VIREN: Standardmäßig ist Windows 7 nicht mit einem Virenschutzprogramm ausgestattet. Um Ihren Rechner vor schädlichen Programmen zu schützen, sollten Sie unbedingt einen Virenscanner installieren. Überprüfen Sie regelmäßig Ihre Datenträger auf vorhandene Viren und sorgen Sie durch aktuelle Updates dafür, dass die Programm- und Definitionsdateien Ihrer Schutzsoftware stets auf dem neuesten Stand sind.



WINDOWS DEFENDER: Spyware, die sich auf Ihrem Rechner befindet, kann unbemerkt benutzerspezifische Daten sammeln und Dritten zugänglich machen. Oft haben derartige Programme den Zweck, Informationen über die bevorzugten Webseiten eines Anwenders zu gewinnen und dieses Wissen zu Marketingzwecken einzusetzen. Mit dem unter Windows 7 vorinstallierten Windows Defender hindern Sie Spyware und andere unerwünschte Programme daran, sich auf Ihrem Rechner einzunisten.



DAS WARTUNGSCENTER: Windows 7 ist in der Lage, diverse Sicherheitsprobleme selbstständig zu erkennen und Ihnen entsprechende Lösungsvorschläge zu unterbreiten. An einem Fähnchensymbol im Infobereich der Taskleiste erkennen Sie, dass ein Problem vorliegt. Per Mausklick auf das Symbol gelangen Sie zum Wartungscenter und werden über die vorliegenden Sicherheitslücken informiert. Insbesondere Meldungen über mangelnden Virenschutz oder unzureichende Update-Konfiguration sollten Sie ernst nehmen.

KOSTENLOSE VIRENSCANNER: Einige Anbieter leistungsfähiger Sicherheitssoftware bieten für Privatanwender kostenlose Versionen ihrer kommerziellen Helfer im Kampf gegen Computerviren an. So können Sie sich unter anderem zwischen Avast Free Antivirus (www.avast.com), AVG Antivirus Free Edition (free.avg.com) und Antivir Personal aus dem Hause Avira (www.free-av.de) entscheiden. Diese drei Vertreter bieten Ihnen einen grundlegenden Schutz vor Computerviren und gehen außerdem gegen Spyware vor. Eine weitere Alternative zu den drei Freeware-Programmen sind die Microsoft Security Essentials (siehe Tipp 32). Wichtig: Installieren Sie nicht mehrere Virenscanner gleichzeitig.

zu verhindern. Drücken Sie dazu während des normalen Betriebs die Tastenkombination „Windows" + „Pause", damit gelangen Sie in den Bereich „System" der Systemsteuerung. Am linken Rand des Fensters klicken Sie auf die Schaltfläche „Erweiterte Systemeinstellungen". Unter dem Punkt „Starten und Wiederherstellen" wählen Sie „Einstellungen…". Im Fenster „Starten und Wiederherstellen" entfernen Sie unter dem Punkt „Systemfehler" den Haken vor „Automatisch Neustart durchführen". Schon entgeht Ihnen kein kritischer Fehler mehr.

27 MEHRERE FESTPLATTEN GLEICHZEITIG DEFRAGMENTIEREN

Mit Windows-Bordmitteln können Sie auch mehrere Partitionen gleichzeitig defragmentieren. Dazu öffnen Sie eine Administrator-Konsole, indem Sie „cmd" in die Suchleiste des Startmenüs eintippen und bei gedrückten Tasten „Strg" + „Shift" die angezeigte Verknüpfung öffnen. Nun tippen Sie beispielsweise „defrag c: e: f: /m" ein, wobei Sie anstatt „c:", „e:" und „f:" eigene Partitionen wählen sollten, die sich auf unterschiedlichen Festplatten befinden. Der Parameter „/m" legt fest, dass alle Defragmentierungen parallel ablaufen.

28 WINDOWS-SPEICHERDIAGNOSE

Wenn Sie Ihren Speicher auf Fehler überprüfen möchten, können Sie „Speicher" in die Suchleiste des Windows-Startmenüs eintippen. Als Ergebnis sollte die „Windows-Speicherdiagnose" angezeigt werden. Nach dem Programmstart entscheiden Sie, ob der Arbeitsspeicher nach einem sofortigen oder späteren Neustart überprüft werden soll.

29 RETTUNGS-CD ERSTELLEN

Windows ermöglicht es Ihnen, eine bootfähige CD zu erstellen, die Diagnosemöglichkeiten für PCs und defekte Windows-Installationen bietet. Tippen Sie dazu einfach „reparatur" im Startmenü ein. Sie sollten nun „Systemreparaturdatenträger erstellen" auswählen können. Anschließend folgen Sie einfach den Anweisungen des Programms.

30 AUSLAGERUNGSDATEI VERSCHIEBEN

Um Arbeitsspeicher verfügbar zu machen, verschiebt Windows selten genutzte Arbeitsspeicherinhalte in den virtuellen Arbeitsspeicher auf die Festplatte. Standardmäßig dient dazu die Systempartition. Eventuell verfügen Sie jedoch über eine schnellere Festplatte, sodass geringere Verzögerungen möglich wären. Öffnen Sie in diesem Fall per Druck auf „Windows" + „Pause" das Systemfenster und klicken Sie am linken Rand auf „Erweiterte Systemeinstellungen". Öffnen Sie die Einstellungen unter dem Punkt „Leistung". Unter „Erweitert" ändern Sie den virtuellen Arbeitsspeicher. Entfernen Sie den Haken bei „[…]automatisch verwalten". Klicken Sie nun auf Ihr schnellstes Laufwerk und wählen Sie „Größe wird vom System verwaltet". Anschließend müssen Sie per Klick auf „Festlegen" bestätigen. Umgekehrt klicken Sie auf „C:" und wählen „Keine Auslagerungsdatei", was Sie ebenfalls per „Festlegen" quittieren. Nach Klick auf „OK" und einem Neustart lagert Windows schneller aus und wieder ein.

31 KOSTENLOSER VIRENSCHUTZ VON MICROSOFT

Wer nur einen einfachen Virenschutz sucht und kein Geld dafür ausgeben möchte, aber von der gängigen Freeware nicht angetan ist, kann sich „Microsoft Security Essentials" herunterladen. Die nützliche Gratis-Software finden Sie auf www.pcgameshardware.de unter dem BONUSCODE 27A8. ❏

NOCH MEHR TIPPS!

In der nächsten Ausgabe der PC Games führen wir unsere Tipps-Reihe fort. Neben weiteren Win7-Tricks aus den bereits hier behandelten Bereichen gibt es unter anderem nützliche Hilfen für das Netzwerk und das Internet sowie den Bereich Multimedia.



VIELFALT | Die neueste Generation von Spielermäusen und -tastaturen hat viele interessante Funktionen zu bieten.

Aktuelle Mäuse und Tastaturen

Von: Frank Stöwer

Neue Eingabegeräte für Spieler erscheinen in immer kürzer werdenden Abständen. PC Games nimmt die Debütanten unter die Lupe.

Obwohl die Gamescom 2010 in Köln eine „reine" Spielemesse war, nutzten viele Hersteller die Veranstaltung, um ihre brandneuen, auf Spieler zugeschnittenen Eingabegeräte zum ersten Mal der Öffentlichkeit zu präsentieren. Dabei konnten unsere Hardware-Experten den Eingabegeräte-Nachschub zwar schon Probe spielen, ein ausführlicher Test war allerdings noch nicht drin. Jetzt fanden Logitechs G700 und G510, die Mad Catz Cyborg R.A.T. 7 sowie die Zowie EC1 ihren Weg in das PC-Games-Testlabor. Dort untersuchen wir, ob es sich wirklich lohnt, Ihre alte Maus oder Tastatur in Rente zu schicken.

LOGITECH G700

Bei Logitechs neuer, per Kabel und Funkempfänger mit dem PC kommunizierender Spielermaus sollen viele Tasten sowie eine umfangreiche Ausstattung dem Spieler das Leben leichter machen. So ist die mit bis zu 5.700 Dpi abtastende Rechtshändermaus (Polling Rate bis 1.000 Hz) nicht nur mit etablierten Standards wie einer Dpi-Umschaltung, einem Profilspeicher, drei LEDs zur Anzeige verschiedener Statusinfos, einer wiederaufladbaren Batterie und einem Vier-Wege-Mausrad (Rasterung abschaltbar) ausgestattet. Sie verfügt zusätzlich über acht G-Tasten, die mit, vor allem für (Online)-Rollenspieler, sehr nützlichen Makros (Zeitverzögerung möglich) sowie Funktionen zum Umschalten der Profile belegt werden können. Eine Gewichtsanpassung besitzt die G700 nicht. Allerdings steigt mit eingesetztem Akku das Gesamtgewicht von 126 auf 154 Gramm; das kann sich je nach Vorliebe des Spielers negativ auf die Ergonomie auswirken. Ansonsten liegt der Nager trotz etwas zu stark angerauter Seitenteile sehr gut in der Hand. Der Daumen sowie der Ring- und kleine Finger finden in den dafür angebrachten Mulden ausreichend Halt und alle Tasten lassen sich – von der hinteren der oberen Seitentasten und der G8-Taste auf der Oberseite abgesehen – sehr gut erreichen. Die Druckpunkte aller Tasten liefern ebenfalls keinen Anlass zur Beanstandung. Vor allem der Gegendruck der beiden Haupttasten ist perfekt. Nach wie vor gilt jedoch: Legen Sie vor dem Kauf unbedingt Hand an und spielen Sie Probe.

Gute Noten gibt es auch für die Leistung. Selbst im Grenzbereich sowie im drahtlosen Betrieb tastet die G700 sehr genau ab, springt nicht und leistet sich keine Aussetzer. Dazu kommt eine umfangreiche, intuitiv zu bedienende Software. Technisch gesehen präsentiert Logitech also ein solides, sehr gut auf Rechtshänder und Rollenspiel-Fans abgestimmtes Gerät.

MAD CATZ CYBORG R.A.T. 7

Im Gegensatz zu Konkurrenzprodukten ist die Cyborg R.A.T. 7 so gefertigt, dass Spieler die Form und damit die Haptik und die Ergonomie nach ihrem Gusto anpassen können. Zu diesem Zweck liefert Mad Catz den futuristischen Nager mit drei sich in der Höhe und den Oberflächen unterscheidenden Handflächenauflagen sowie drei verschiedenen Griffen für den kleinen Finger aus, die sich mit etwas Übung unkompliziert austauschen lassen. Des Weiteren können Sie die Auflage für die Handinnenfläche und die Daumenablage nach hinten verschieben und den Winkel der Ablage für Daumen verändern – ein sehr nützliches Feature für Spieler mit großen Händen. Ist die Form der R.A.T. 7 individualisiert, liegt sie optimal in der Hand und alle Tasten lassen sich sehr gut erreichen. Das

MÄUSE

Auszug aus Testtabelle mit 24 Wertungskriterien

Produkt	G700	Cyborg R.A.T. 7	EC1
Hersteller/Webseite	Logitech (www.logitech.de)	Mad Catz (www.cyborggaming.com/de)	Zowie (Vertrieb: www.caseking.de)
Preis/Preis-Leistung	Ca. € 75,-/befriedigend	Ca. € 90,-/befriedigend	Ca. € 60,-/ausreichend
Bauart/Anschluss	Drahtlose Maus mit Kabel/USB	Kabelmaus/USB	Kabelmaus/USB
Empfohlener Spielstil	Low-, Mid- und Highsense	Low-, Mid- und Highsense	Low- und Midsense
Ausstattung	**1,87**	**1,82**	**2,92**
Abtastung	Optisch (Laser)	Optisch (Laser)	Optisch
Anzahl Tasten*	11 Tasten + Vier-Wege-Scrollrad	7 Tasten	5 Tasten
Max. Auflösung	5.700 Dpi	5.600 Dpi	2.000 Dpi
Kabellänge	180 cm + Verlängerung 160 cm	230 cm	230 cm
Sonderausstattung	Betrieb mit und ohne Kabel, Makros, 8 programmierbare G-Tasten, Scrollrad deaktivierbar, AA-Akku	Länge, Höhe, Finger- und Handablage modifizierbar, Dpi-Schalter, Makros, Präzisionszieltaste, Daumenrad	Sehr stabiles Scrollrad, Sensor mit geringer Lift-off-Distanz
Eigenschaften	**1,78**	**1,58**	**1,88**
Geeignet für	Rechtshänder	Rechtshänder	Rechtshänder
Gewicht	126 Gramm/154 Gramm mit Akku	152-182 Gramm	104 Gramm
Ergonomie	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut
Druckpunkte (Haupt-/Sondertasten)	Sehr gut/gut	Sehr gut/gut	Sehr gut/gut
Verarbeitung/Software	Sehr gut/sehr gut	Sehr gut/gut	Sehr gut/nicht vorhanden
Leistung	**1,40**	**1,50**	**1,40**
Pad-Kompatibilität	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut
Präzision	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut
Gleiteigenschaften	Sehr gut	Gut	Gut
Ansprechverhalten (Latenz)	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut
FAZIT	+ Präzision/keine Latenz + Anzahl Zusatztasten − Gewicht mit Akku	+ Modifizierbare Form + Ergonomie − Preis	+ Ergonomie + Druckpunkt Haupttasten − Keine Sonderausstattung
	Wertung: **1,57**	Wertung: **1,58**	Wertung: **1,80**

* Inklusive Scrollradtaste

TASTATUREN

Auszug aus Testtabelle mit 46 Wertungskriterien

Produkt	G510
Hersteller (Webseite)	Logitech (www.logitech.de)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. 90,- €/befriedigend
Bauart/Anschluss	Kabeltastatur/USB
Ausstattung	**1,56**
Kabellänge/Handballenablage	190 cm/ja (modular)
Beleuchtung	Ja, Tastenbeleuchtung mit 4 Farben
Tastenzahl	141
USB-Port/Soundanschlüsse	Nein/ja
Extras	LC-Display, 54 Makro- und 8 Multimedia-tasten, Deaktivierung der Beleuchtung und der Windows-Tasten
Eigenschaften	**1,95**
Tastaturlayout/Übersichtlichkeit	Full-Size/gut (1,5)
Tastenhöhe (Haupttasten)	Hoch
Ergonomie	Gut
Rutschfestigkeit/Gewicht	Gut/1.100 Gramm
Windows-Tasten	Deaktivierbar
Abmessung (BxTxH)	529 x 210 x 38 mm
Leistung	**1,50**
Tastenanschlag/Druckpunkt	Gut/sehr gut
Duckjump-Kompatibilität	Ja
Spielekompatibilität	Ja
Frei programmierbare Makros	Ja
Office-/Spieletauglichkeit	Ja/ja
FAZIT	+ Praxisnahe Ausstattung + Druckpunkt − Neigungswinkel der Höhenverstellung
	Wertung: **1,60**

gilt jedoch nicht für den Modus-Knopf, mit dem Sie zwischen den drei möglichen Belegungen der auch mit Makros programmierbaren fünf Extratasten hin und her schalten. Neben der Makrofunktion, der Dpi-Umschaltung (4 Stufen bis 5.600 Dpi/1.000 Hz Polling Rate) und den Zusatzgewichten (5 x 6 Gramm) gibt es weitere Extras wie eine Präzisionszieltaste und ein Daumen-Scrollrad.

Die „Transformer"-Maus überzeugt aber nicht nur durch Ergonomie und Ausstattung. Die Haupttasten sowie die Wippe für die Dpi-Umschaltung besitzen einen Druckpunkt, der ein direktes Feedback vermittelt. Gute Noten gibt es zusätzlich für die Arbeit des Sensors im Inneren. Dieser tastet auch in der höchsten Dpi-Einstellung noch genau und ohne Aussetzer ab. Der ansonsten gelungenen Software fehlt eine Option zum Verändern der Polling-Rate und der Lift-off-Distanz.

ZOWIE EC1

Im Vergleich mit den anderen Testkandidaten fällt die Ausstattung der Zowie EC1 spartanisch aus: Gimmicks wie Makroaufnahme, Gewichtsanpassung oder Profilspeicher hat das Eingabegerät für Rechtshänder nicht zu bieten. An Zusatztasten stehen nur zwei auf der linken Seite platzierte sowie mit dem Daumen gut zu erreichende Knöpfe zur Verfügung und auf optischen Schnickschnack wurde weitestgehend verzichtet. Lediglich die gewählte Dpi-Stufe – zur Auswahl stehen 500, 1.000 und 2.000 Dpi – wird durch eine farbige Beleuchtung des robusten Mausrads angezeigt. Da sich der Dpi-Schalter auf der Unterseite der Maus befindet, ist ein schnelles Umschalten in Spielen leider nicht möglich. Dafür liegt die EC1 dank ihrer ergonomischen Gehäuseform (flacher Mittelteil/langgezogenes Heck) gut in der Hand, egal ob diese groß oder klein ist. Gummierte Seitenteile hätten die Griffigkeit allerdings noch verbessert. Der Druckpunkt der beiden Haupttasten ist knackig und direkt, das Scrollrad dagegen rastet nicht definiert genug ein. Zu den Stärken der Zowie EC1 gehört ihre Leistung. Sie arbeitet äußerst präzise und setzt sehr schnelle Bewegungen ohne Verzögerung um. Das macht sie vor allem für jenen Spielertyp interessant, der mit einer Flut von Zusatzfunktionen nichts anfangen kann.

LOGITECH G510

Bei der G510 stimmt Logitech die Ausstattung wieder gezielt auf die Bedürfnisse von Spielern ab. So bietet das Tastenbrett 18 auf drei Ebenen programmierbare oder mit Makros belegbare G- und sechs Multimedia-Tasten inklusive nützlicher Lautstärken-Rolle. Dazu kommen ein Knopf zum Ausschalten der Windows-Taste und der vierfarbigen Tastenbeleuchtung sowie ein mit 160 x 43 Bildpunkten auflösendes Mini-LCD, das fünf Funktionssteuerungstasten (Uhr/Leistungsmonitor/Apps) umrahmen. Ebenfalls mit im Paket: eine interne Soundkarte mit zwei Anschlüssen, die per Taste kanalgetrennt deaktiviert werden können. Für ein ermüdungsfreies Spielvergnügen spendiert man der nicht immer rutschfesten G510 eine modulare Handballenauflage sowie eine Höhenverstellung. Letztere verhindert jedoch eine optimale Ergonomie, da der Neigungswinkel der Tastatur zu gering ist.

Die Tastenanordnung ist durchdacht, allerdings nicht perfekt. Die in Sechsergruppen angeordneten 18 Zusatztasten befinden sich oben auf gleicher Höhe mit der Esc-Taste, der untere Abschluss liegt gleichauf mit der Strg-Taste. Da der Abstand zwischen dem Haupt- und den Zusatztastenfeldern zu gering ist, löst man schnell versehentlich eine G-Taste anstatt Esc oder Strg aus. In puncto Leistung glänzt die G510 mit ihrer Makroprogrammierung, die zeitverzögerte Tastenkombis erlaubt, sowie der sehr umfangreichen Software. Ein weiteres Highlight ist die Möglichkeit, Makros direkt aufzunehmen. Außerdem macht die G510 sowohl beim Spielen als auch beim Schreiben eine gute Figur. Es klappert nichts und der Tastendruck ist direkt, allerdings hätten wir uns einen härteren Anschlag gewünscht. Trotz fehlender Innovationen ist die G510 eine gelungene, praxistaugliche Synthese aus Gaming-Tastatur und Schreibwerkzeug. ❑

FAZIT

Neue Eingabegeräte für Spieler

Von der Cyborg R.A.T. 7 abgesehen, bieten die neuen Eingabegeräte keine Innovationen. In puncto Leistung bedienen sie ihre Zielgruppe, die Spieler, allerdings bestens. Die Wahl, wie viel Geld er für welche Features ausgibt, hat der Käufer. Wir würden uns für Logitechs G700 entscheiden. Sie kombiniert eine sinnvolle Ausstattung mit sehr guten Leistungswerten zu einem noch akzeptablen Preis.



AUTHENTISCH | Wenn Sie bei **F1 2010** Ihren virtuellen Boliden mit einem hochwertigen Lenkrad steuern, kommt realistisches Fahrgefühl auf.

Der große Lenkrad-Vergleich

Von: Frank Stöwer

Wer Pixel-Karossen gefühlvoll um die Kurve manövrieren will, benötigt ein Lenkrad. PC Games bittet sechs Modelle zur Probefahrt.

Maus und Tastatur sind die klassischen Eingabegeräte für Shooter, das steht außer Frage. Bei Rennspielen lenken die Zocker ihre Polygonkarossen dagegen lieber mit einem Gamepad oder einem Lenkrad. So verzeichnen die Hardware-Händler nach der Veröffentlichung von **F1 2010** und **NfS: Hot Pursuit** eine verstärkte Nachfrage nach PC-Lenkrädern. Die Geräte buhlen mit Preisen von 50 bis 300 Euro und verschiedener Ausstattung um die Gunst des Pixel-Piloten. Der sollte sich vor dem Kauf auch Gedanken über das Einsatzgebiet der Steuerhilfe in spe machen. Falls Sie nicht gerade am virtuellen Rennzirkus mit hohem Simulationsgrad teilnehmen wollen, reicht meist schon ein Modell der mittleren oder unteren Preisklasse. Was diese Modelle leisten, müssen sie bei uns im Test auf der virtuellen Nordschleife (**NfS: Shift**) und der Grand-Prix-Pixel-Piste von Monte Carlo (**F1 2010**) zeigen.

THRUSTMASTER FERRARI F430 FFB RACING WHEEL

Wer von einem Lenkrad mit Ferrari-Lizenz eine Kombination aus guter Ausstattung und Spitzenleistung erwartet, wird von Thrustmaster nicht enttäuscht. Dank Vollgummierung und Daumenmulden liegt der Volant des Ferrari F430 FFB optimal in der Hand. Die Schaltwippen aus Metall reagieren dank sehr gut dosierter Zugkraft und Mikroschaltern perfekt. Das Steuerkreuz ist stilgerecht als Motorstartknopf gestaltet und von den zehn programmierbaren Knöpfen findet man einen links und einen rechts gut erreichbar unterhalb der Schaltwippe. Dazu kommen eine Taste für die automatische Zentrierung sowie ein beleuchteter Wahlschalter, mit dem Sie Features wie ABS oder die Stabilitätskontrolle im Spiel verstellen können. Unser Testsieger beweist eindrucksvoll, dass auch in der 100-Euro-Klasse realistischer Fahrspaß aufkommen kann. Die Lenkmanöver fallen äußerst präzise aus und die FF-Kräfte machen Unebenheiten auf der Piste, Kollisionen sowie die Fliehkräfte bei rasanten Kurvenfahrten spürbar. Top-Noten gibt es auch für die Pedale, die einen sehr guten Winkel und Druckpunkt besitzen.

LOGITECH DRIVING FORCE GT

Obwohl Logitech das Driving Force GT speziell für die Funktionen von **Gran Turismo** auf der PS3 entwickelt hat, eignet sich das mit einem ergonomisch geformten und teilgummierten Lenkrad versehene Lenkrad auch bestens für Rennspiele am PC. Neben dem Steuerkreuz und elf programmierbaren Tasten bietet die Steuerhilfe noch eine Plus-Minus-Wippe, eine Hupentaste, einen Drehregler samt Knopf sowie einen sequenziellen Schaltknüppel. Letztgenannter ist dank Mikroschaltern die ideale Alternative zu den winzigen, mit zu indirekten Druckpunkten versehenen Schaltwippen, die man bei hektischen Lenkbewegungen oft verfehlt. An der Leistung der Lenk- und, dank Teppichfräse absolut rutschfesten Pedaleinheit gibt es nichts auszusetzen. Das Lenkrad verzögert nicht und vermittelt durch kräftige Force-Feedback-Effekte ein intensives Fahrerlebnis. Der Druckwiderstand der Pedale ist ebenfalls gut.

ATOMIC GALLARDO STEERING WHEEL

Dank der Lamborghini-Lizenz inklusive Firmensymbol auf dem Pralltelier macht das Replikat des Gallardo-LP560-4-Lenkrads optisch einiges

her. Die Ausstattung kann sich ebenfalls sehen lassen. Von den 13 programmierbaren Knöpfen sind zwei, optimal erreichbar, rechts und links auf der Rückseite des Steuerrads eingelassen. Die Ergonomie des ausreichend groß dimensionierten Lenkrades ist dank eines Griffbereichs mit erhöhtem Durchmesser, einer Daumenablage und einer fast vollständigen Gummierung optimal. Die mit Mikroschaltern versehenen Schaltwippen ermöglichen mit ihrem sehr guten Druckpunkt und Zugwiderstand einen flinken Gangwechsel. Auf der Pixel-Piste macht das Lamborghini-Lenkrad ebenfalls eine gute Figur. Lenkbewegungen werden sofort umgesetzt, Gas und Bremse lassen sich aufgrund der Pedalwiderstände gut dosieren und die Force-Feedback-Funktion garantiert ein gutes Fahrgefühl. Was allerdings im Vergleich mit dem ähnlich teuren Logitech Drive Force GT und Thrustmaster Ferrari F430 FFB Racing Wheel fehlt, ist eine Drei-Achsen-Unterstützung. Das gerade bei Rallye-Spielen erforderliche gleichzeitige Betätigen von Gas und Bremse ist also nicht möglich.

NITHO DRIVE PRO 16

Für einen Preis von 50 Euro ist die Ausstattung des Drive Pro V16 sehr gut. Das vollgummierte Lenkrad liegt gut in der Hand, dank Mikroschaltern besitzen die metallenen Schaltwippen sowie der sequenzielle Schaltknüppel sehr gute Druckpunkte. Zusätzlich zu den vier Knöpfen auf der Speiche befinden sich auf der linken Seite der Lenkeinheit zehn weitere Tasten sowie ein Schieberegler zum Einstellen der Empfindlichkeit. Besonders auffällig: Rechts und links an der aufgrund der Saugnapfbefestigung nach oben hin leicht wackeligen Konsole sind Leuchtdioden positioniert, welche die Intensität des Gas- und Bremspedaldrucks anzeigen. Im Praxiseinsatz überzeugt das Drive Pro V16 nicht immer. Das Lenkrad reagiert zwar präzise, der zu geringe Pedalwiderstand sowie die Tatsache, dass die Pedale als Taste, nicht aber als zusätzliche Achse erkannt werden, verhindern jedoch eine gefühlvolle Dosierung von Gas und Bremse.

SAITEK 4-IN-1 VIBRATION WHEEL

Mit nur 24 Zentimetern Durchmesser ist das Lenkrad des Saitek 4-in-1 Vibration Wheel zu klein geraten. Das beeinflusst die Ergonomie negativ, obwohl die Teilgummierung eine gute Griffigkeit garantiert. Der Druckpunkt der zu klein dimensionierten Schaltwippen ist zu schwammig und vermittelt wenig Feedback. Zur weiteren Ausstattung gehören eine Schenkelauflage sowie eine Vibrationsfunktion. Während die Lenkeinheit, deren Empfindlichkeit per Knopfdruck verstellbar ist, eine gute Steuerung der Pixelkarossen in **F1 2010** und **NfS: Shift** ermöglicht, sorgt die sehr kleine Pedalerie für Frustmomente. Gas und Bremse besitzen zwar einen akzeptablen Druckpunkt, allerdings kippelt die Einheit bei heftiger Pedalbetätigung oder rutscht seitlich weg. Außerdem liegen die Pedale zu nah zusammen, sodass sich die Füße gelegentlich gegenseitig ins Gehege kommen.

SPEED-LINK CARBON RACING WHEEL

Die Pedalerie und die Konsole der Lenkeinheit des Carbon GT Racing Wheels gleichen denen des Saitek-Modells. Allerdings spendiert Speed-Link seinem Gerät einen Volant, der dank 26 Zentimetern Durchmesser, Vollgummierung und Sportlenkrad-Form eine bessere Ergonomie bietet als das Saitek-Pendant. Die wackeligen, zweigeteilten Schaltwippen besitzen allerdings einen ähnlich undefinierten Druckpunkt wie die des 4-in-1 Vibration Wheel. Während das Lenkrad des Pakets in den Testrennspielen gut und mit angemessenen Vibrationseffekten reagiert, gibt es mit der Pedalerie dieselben Probleme wie bei Saiteks Testkandidaten. Auch hier ist die Fußablage zu klein und die Pedale, deren Druckpunkt in Ordnung geht, liegen zu dicht nebeneinander. Damit ist das Carbon GT Racing Wheel eher eine Steuerhilfe für alle, die Rennspiele mit niedrigem Simulationsgrad oder Fun-Racing-Titel bevorzugen. ❑

FAZIT

PC-Lenkräder

Wer nur ab und zu und bevorzugt bei Arcade-Racern die Pixel-Piste besucht, dem reicht das Nitho Drive Pro V16 oder das Carbon Racing Wheel von Speed-Link. Soll wirklichkeitsnahes Rennsport-Gefühl aufkommen, empfehlen wir das Ferrari F430 FFB Racing Wheel, das in der Preisklasse um 100 Euro dank seiner Topleistung die Nase gegenüber dem Logitech Driving Force GT leicht vorn hat.

Testtabelle auf Seite 120 ▶

F1 2010: PROBLEMKIND BEI DER ERKENNUNG VON LENKRÄDERN

Als reinrassiges Rennspiel sollte **F1 2010** eigentlich alle gängigen Lenkräder problemlos unterstützen. Ist dies nicht der Fall – im Test wurden lediglich das Thrustmaster Ferrari F430 FFB Racing Wheel und das Logitech Driving Force GT erkannt –, müssen Sie unter „Steuerungsprofil" die Option „Individuell" einstellen und anschließend die Zuweisungen unter „Einstellungen bearbeiten" manuell vornehmen. In der Regel sollten Sie danach auch Zugriff auf die „Erweiterten Lenkradeinstellungen" und die „Force Feedback-Option" haben. Falls er Ihnen verweigert wird, hilft ein Workaround, den Sie auf www.pcgameshardware.de unter BONUSCODE 27BW finden. Ein guter Ratgeber bei Problemen mit Steuergeräten wie Lenkrädern oder Gamepads ist das offizielle F1-Forum (www.f1-2010-forum.de).



ÜBERSICHT: KOMPATIBILITÄT DER TESTKANDIDATEN

Produkt	F1 2010	NfS: Shift
Thrustmaster Ferrari F430 FFB Racing Wheel	✔	✔
Logitech Driving Force GT	✔	✔
Atomic Gallardo Steering Wheel	–	✔
Nitho Drive Pro V16	–	✔
Speed-Link Carbon GT Racing Wheel	–	✔
Saitek 4-in-1 Vibration Wheel	–	✔

✔ Funktioniert ✖ Geht nicht – Eingeschränkte Funktion

Bemerkungen: Need for Speed: Shift war mit allen Lenkrädern problemlos spielbar. Bei **F1 2010** klappte zumindest die Zuweisung der Lenk- und Pedalachsen sowie die Tastenbelegung bei allen Modellen. Beim Nitho Drive Pro V16 und dem Carbon GT-Racing Wheel verweigerten die erweiterten Lenkradeinstellungen jedoch ihren Dienst, beim 4-in-1 Vibration Wheel fehlte der Vibrations- und beim Atomic-Lenkrad ein Teil der Force-Feedback-Effekte.

LUXUS-LENKHILFEN: STEUERN WIE DIE PROFIS

Lenkräder der oberen Preisklasse sind mit hochwertigen Force-Feedback-Motoren, lederbezogenen Volants und solide gebauter Pedaleinheit inklusive Kupplungspedal bestückt und damit bestens für Rennspiel-Enthusiasten sowie Titel mit hohem Simulationsgrad (**GRT**-Reihe, **Live for Speed**) geeignet. In diese Sparte gehören auch das Logitech G27 und das Fantatec Porsche 911 GT3 RS Clubsport Edition – unsere PC-Lenkrad-Referenzen. Bei beiden Geräten spürt der virtuelle Pilot dank optimal dosierter FF-Kräfte, eines ausreichend großen und sehr griffigen Lenkrads sowie einer modifizierbaren Pedaleinheit mit idealen Pedalwinkeln und exzellent abgestimmten Widerständen förmlich die Straße. Das Porsche-Paket gibt es mittlerweile in einer zweiten Version, der Fanatec unter anderem Schalthebel aus Alu/Karbon sowie Verbesserungen bei den FF-Effekten (auch Pedale) und den Lenkrad-Anpassungen spendiert. Dazu kommt ein verbesserter Vibrationsmotor auf dem Bremspedal, um blockierende Reifen anzuzeigen.

Fanatec Clubsport Edition (Wertungsnote: 1,42; Preis: ca. € 300,-)



Logitech G27 (Wertungsnote: 1,46; Preis: ca. € 260,-)

LENKRÄDER Auszug aus Testtabelle mit 24 Wertungskriterien			
Produkt	**Ferrari F430 FFB Racing Wheel**	**Driving Force GT**	**Gallardo Steering Wheel**
Hersteller/Webseite	Thrustmaster//www.thrustmaster.com	Logitech/www.logitech.de	Atomic/www.atomic-lamborghini.com
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 100,-/gut	Ca. € 110,-/gut	Ca. € 100,-/befriedigend
Ausstattung	**2,10**	**1,50**	**1,75**
Durchmesser/Beschichtung	28 cm/vollständig gummiert	27 cm/teilweise gummiert	26 cm/Leder, teilweise gummiert
Schaltung	Schaltwippen	Schaltwippen, Schaltknüppel	Schaltwippen
Anschluss	USB	USB, PS3	USB, PS2, PS3
Anzahl Tasten/Pedale	10/2	16/2	13/2
Zusätzliche Elemente	Steuerkreuz, Schater Autom. Zentrierung, Manettino-Schalter	Steuerkreuz, Plus-Minus-Wippe, Drehregler mit Taste, Hupe	Steuerkreuz, Schenkelauflage, Empfindlichkeitsanpassung
Feedback-Funktion	Force-Feedback	Force-Feedback	Force-Feedback
Eigenschaften	**1,40**	**1,45**	**1,85**
Ergonomie (Größe/Dicke)	Sehr gut	Gut	Sehr gut
Verarbeitung	Sehr gut	Gut	Gut
Befestigung	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut
Rutschfestigkeit Pedale	Gut	Sehr gut	Sehr gut
Geräteaufbau	Leicht	Leicht	Leicht
Drei-Achsen-Unterstützung	Ja	Ja	Nein
Modifikationsmöglichkeiten Pedale	Nein	Nein	Nein
Leistung	**1,60**	**1,90**	**1,90**
Reaktion Lenkrad	Sehr gut	Gut	Gut
Druckwiderstand Pedale	Sehr gut	Gut	Gut
Feedback-/Vibrationsfunktion	Sehr gut	Sehr gut	Gut
Druckpunkte Schaltwippen/Knüppel	Sehr gut/nicht vorhanden	Befriedigend/sehr gut	Sehr gut/nicht vorhanden
Druckpunkte Funktionstasten	Befriedigend	Gut	Gut
Software	Treiber + Einstellungen	Nicht vorhanden (muss heruntergeladen werden)	Treiber + Einstellungen
FAZIT	+ Reaktion Lenkrad + Winkel/Druckpunkte Pedale + Forec-Feedback-Kräfte	+ Reaktion und Ergonomie Lenkrad + Pedale absolut rutschfest + Drei-Achsen-Unterstützung	+ Ergonomie Lenkrad + Druckpunkte Schaltwippen − Keine Drei-Achsen-Unterstützung
	Wertung: **1,66**	Wertung: **1,73**	Wertung: **1,86**

LENKRÄDER Auszug aus Testtabelle mit 24 Wertungskriterien			
Produkt	**Drive Pro V16**	**Carbon GT Racing Wheel**	**4-in-1 Vibration Wheel**
Hersteller/Webseite	Nitho/http://217.172.172.50/shop-Nitho.html	Speed-Link/www.speedlink.com	Saitek/www.saitek.de
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	ca. € 50,-/gut	Ca. € 45,-/befriedigend	ca. € 35,-/befriedigend
Ausstattung	**2,00**	**2,13**	**2,20**
Durchmesser/Beschichtung	25,5, cm/vollständig gummiert	26 cm/vollständig gummiert	24 cm/teilweise gummiert
Schaltung	Schaltwippen, Schaltknüppel	Vier Schaltwippen	Schaltwippen
Anschluss	USB, PS2, PS3	USB, PS2, PS3	USB, Xbox, PS2, PS3
Anzahl Tasten/Pedale	14/2	8/2	11/2
Zusätzliche Elemente	Steuerkreuz, Empfindlichkeitsanpassung, Leuchtdioden für Bremse und Gas	Steuerkreuz, zweigeteilte Schaltwippe	Steuerkreuz, Schenkelauflage, Empfindlichkeitsanpassung
Feedback-Funktion	Vibrationseffekte	Vibrationseffekte	Vibrationseffekte
Eigenschaften	**2,30**	**2,40**	**2,50**
Ergonomie (Größe/Dicke)	Gut	Gut	Befriedigend
Verarbeitung	Gut	Gut	Gut
Befestigung	Befriedigend	Sehr gut	Sehr gut
Rutschfestigkeit Pedale	Gut	Ausreichend	Ausreichend
Geräteaufbau	Leicht	Leicht	Leicht
Drei-Achsen-Unterstützung	Nein	Nein	Nein
Modifikationsmöglichkeiten Pedale	Nein	Nein	Nein
Leistung	**2,00**	**2,20**	**2,30**
Reaktion Lenkrad	Gut	Gut	Gut
Druckwiderstand Pedale	Befriedigend	Befriedigend	Befriedigend
Feedback-/Vibrationsfunktion	Gut	Gut	Befriedigend
Druckpunkte Schaltwippen/Knüppel	Sehr gut/sehr gut	Befriedigend/nicht vorhanden	Befriedigend
Druckpunkte Funktionstasten	Gut	Gut	Befriedigend
Software	Nur Treiber	Nicht vorhanden	Treiber + Einstellungen
FAZIT	+ Ausstattung − Druckpunkte Pedale − Keine Drei-Achsen-Unterstützung	+ Reaktion und Ergonomie Lenkrad − Pedalerie nicht rutschfest − Schaltwippen	+ Reaktion Lenkrad − Druckpunkte Schaltwippen − Pedalerie nicht rutschfest
	Wertung: **2,06**	Wertung: **2,23**	Wertung: **2,32**



McMEDIA

Ein McMEDIA-Gameshop ist auch in Deiner Nähe!

Das McMEDIA-Händlerverzeichnis: Nur noch 4 x umblättern!

WIR FEIERN, DU SPARST!

Sensationelle Jubel-Angebote zum 100. McMEDIA-Gameshop.

Limitierte Jubiläums-Edition!

New Super Mario Bros. DSi XL Pak

NINTENDO DS

Nintendo DSi XL rot im speziellen Super Mario Bros. Design
+ New Super Mario Bros.
+ In der Konsole installiert:
Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging: Wortspiele
Wörterbuch 6 in 1 mit Kamerafunktion



New Super Mario Bros.

189,99

JUBEL-SCHNÄPPCHEN!

NINTENDO DS

Wo auf der Welt ist Carmen Sandiego?



je 5,-

statt 19,99

PowerQuiz: Sport-Edition DSF

Limitierte Jubiläums-Edition!

New Super Mario Bros. Wii Pak

Wii

Wii Konsole rot, Wii Fernbedienung rot inkl. Motion Plus, Nunchuk Controller rot, Wii Sports, New Super Mario Bros.
+ In der Konsole installiert: Das Spiel „Donkey Kong Original Edition" mit Marios erstem Auftritt

ab 29.10.10



199,99

New Super Mario Bros.

Wii Sports

Top-Spiele zum BUNDLE-SPARPREIS!*

*Beim Kauf einer PS3 Konsole kann eins der in diesem Feld präsentierten Top-Spiele zum sensationellen Bundle-Sparpreis dazugekauft werden.

BUNDLE-SPARPREIS*

je 39,99

statt 69,99

Einzelpreis je 59,99



FIFA 11

ab 18.11.10

Weitere Top-Bundlespiele im Innenteil!

Need For Speed: Hot Pursuit

Limitierte Edition inkl. 2 exklusiven ingame-Autos GRATIS!



Top-Spiele zum BUNDLE-SPARPREIS!*

*Beim Kauf einer PS3 Konsole kann eins der in diesem Feld präsentierten Top-Spiele zum sensationellen Bundle-Sparpreis dazugekauft werden. Solange der Vorrat reicht.

Einzelpreis je 59,99
statt 69,99

BUNDLE-SPARPREIS*
je 39,99



ab 28.10.10
Die Sims 3


Einzelpreis 54,99 statt 59,99
Pro Evolution Soccer 2011


ab 18 Jahren!
Limited Edition
Exklusive Ingame-Waffen und Ausrüstung sowie Zugang zur Battelfield 3 Beta GRATIS!
Medal Of Honor


EA Sports MMA

ab 29.10.10
WWE Smack Down vs. Raw 2011

STRENG LIMITIERT!

Für wahre Sammler und echte Fans!



Jetzt vorbestellen!

Gran Turismo 5 Signature Edition

Liefertermin steht noch nicht fest.

222,-

- Hochwertig geschwungene Metallbox im obsidianschwarz des SLS AMG
- Gran Turismo 5 Spiel
- Mercedes-Benz SLS AMG im Maßstab 1:43
- Leder-Geldbörse und PSN-Gutschein-Karte
- GT Bildband und Strategie-Guide
- USB Stick mit GT-Features
- Exklusive in-game Autos
- GT Schlüsselanhänger

Gewinnspiel: 1.Preis: echter SLS AMG

EA Sports Active 2 + Wireless Body Tracking-System + Pulsmesser

ab 18.11.10

99,99

Verschaff dir Vorteile mit unserem Klassik Pack Ingame-Content:



Gepanzerter Vault 13-Anzug

Korrodierte 10mm-Pistole

Vault 13 Feldflasche

5 zusätzliche Stimpaks

+GRATIS!

59,99
statt 69,99

Fallout New Vegas

F1 2010

59,99
statt 69,99

JUBEL-SCHNÄPPCHEN!

FIFA 10

statt 29,99
jetzt 19,99

je 19,99



Oblivion Game of the Year Edition

Street Fighter 4

PS3 Move Glove

Silikon-Schutzhüllen für PS3 Move- und Navigation-Controller.

9,99



Abbildung ähnlich

NINTENDO DS SONY PSP















*Beim Kauf einer PSP Konsole kann WWE 2011 zum sensationellen Bundle-Sparpreis dazugekauft werden. Solange der Vorrat reicht.











Nintendo DSi XL

93% größere Bildschirme als NDS Lite (10,7 cm Bildschirmdiagonale) und bis zu 17 Stunden Akkulaufzeit!

Nintendo DSi XL
+ In der Konsole installiert:
Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging: Wortspiele, Wörterbuch 6 in 1 mit Kamerafunktion



Neue Farben!

je 175,-

statt 179,99

Top-Spiele zum BUNDLE-SPARPREIS!*

*Beim Kauf einer Nintendo DSi XL Konsole kann eins der in diesem Feld präsentierten Top-Spiele zum sensationellen Bundle-Sparpreis dazugekauft werden. Solange der Vorrat reicht.



ab 28.10.10

BUNDLE-SPARPREIS*

je 24,99

Einzelpreis je 39,99

FIFA 11

Die Sims 3

JUBEL-SCHNÄPPCHEN



DSi XL Zubehörset

DSi XL Tasche, Schutzfolien für beide Bildschirme und die Kameralinse, 2 Ersatzstifte, 2 Spiele-Leerhüllen, Reinigungstuch.

9,99

statt 14,99

10% RABATT-COUPON

10% Rabatt auf alle Artikel, die im Coupon-Feld präsentiert werden. Auch gültig beim Kauf mehrerer Artikel aus dem Feld.

Nur gültig bei Vorlage des Coupons bis zum 20.11.10, solange der Vorrat reicht. Nicht gültig in Kombination mit anderen Aktionen.

Tetris Party Deluxe

COUPON-PREIS

je 26,99

Ohne Coupon 29,99

Art Academy: Zeichen- und Maltechniken Schritt für Schritt erlernen!



Mario Kart + Lenkrad

COUPON-PREIS

89,99

Ohne Coupon 99,99

Wii Fit Plus + Balance Board

COUPON-PREIS

je 44,99

Ohne Coupon 49,99

Super Mario Galaxy 2

New Super Mario Bros.

Beim Kauf von 2 „Mario“ Spielen für Wii aus dieser Seite gibt es ein hochwertiges „Mario-Karten-Gedächtnis-Spiel“ von Nintendo GRATIS dazu!

Wii Metroid: Other M

Wii Party + Fernbedienung



COUPON-PREIS

je 35,99

Ohne Coupon 39,99

Dragon Quest

Professor Layton und die verlorene Zukunft

ab 05.11.10

+Pokémon Figur GRATIS!

Pokémon Ranger: Spuren des Lichts

Top-Spiele zum BUNDLE-SPARPREIS!*

*Beim Kauf einer Nintendo Wii Konsole kann eins der in diesem Feld präsentierten Top-Spiele zum sensationellen Bundle-Sparpreis dazugekauft werden. Solange der Vorrat reicht.



FIFA 11

Die Sims 3



Shimano Extreme Fishing + Wii Angelrute

Raving Rabbids
Die verrückte Zeitreise

+ 1 Rabbids Figuren Booster (Erobern die Welt) GRATIS!



Raving Rabbids
Booster Zeitreise

1 Rabbids Figur
und 2 Spielkarten



Beispielabbildung

JUBEL-SPARPREIS!

Wii Motion Charger LX

Doppel-Ladestation + 2 Akkus für Wii Fernbedienungen - auch mit Wii Motion Plus. Lädt Konsole auch bei ausgeschalteter Wii Konsole! Auch in weiß erhältlich.



RTL Wintersports 2009



EA Sports
Grand Slam Tennis

PC SPIELE XBOX 360









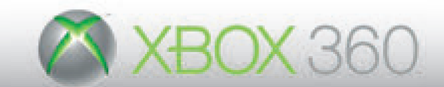














Xbox 360 Konsole Slim 4 GB + Kinect Sensor + Kinect Adventures



299,99

statt 349,98

ab 10.11.10

Einzelpreis Xbox 360 Konsole Slim 4 GB: 199,99

Einzelpreis Kinect Sensor + Kinect Adventures: 149,99

VORBESTELLEN UND SPAREN! Kinect-Spiel im Wert von 49,99 GRATIS!*

*Bei Vorbestellung einer Xbox 360 Konsole Slim 250 GB für 249,99 und einem Kinect Sensor + Kinect Adventures für 149,99 kann bei Abholung (ab 10.11) ein Kinect Spiel im Wert von 49,99 aus diesem Feld GRATIS mitgenommen werden! Aktion gültig bis 10.11.2010



ab 10.11.10 – Einzelpreis 49,99

Kinect Dance Central

ab 10.11.10 – Einzelpreis 49,99

Kinect Kinectimals



ab 10.11.10 – Einzelpreis 49,99

Kinect Sports



ab 10.11.10 – Einzelpreis 49,99

Kinect Joy Ride



Top-Spiele zum BUNDLE-SPARPREIS!*

*Beim Kauf einer Xbox 360 Slim Konsole kann eins der in diesem Feld präsentierten Top-Spiele zum sensationellen Bundle-Sparpreis dazugekauft werden. Solange der Vorrat reicht.

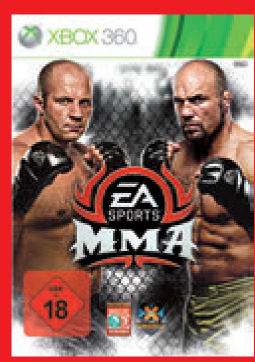


ab 18.11.10

Limited Edition

2 exklusive Ingame-Autos GRATIS!

Need For Speed: Hot Pursuit



EA Sports MMA



Limited Edition

Exklusive Ingame-Waffen und Ausrüstung sowie Zugang zur Battelfield 3 Beta GRATIS!

ab 18 Jahren!

Medal of Honor



ab 28.10.10

+ Sims 3 Lanyard GRATIS!

Die Sims 3

ab 29.10.10

WWE Smackdown vs. Raw 2011



Einzelpreis 54,99 statt 59,99

Pro Evolution Soccer 2011



FIFA 11



je 39,99

statt 69,99

Einzelpreis je 59,99





Pokémon Booster



Ab 10.11.10

2+1 GRATIS

je 3,99



JUBEL-SPAR-BUNDLE!

Beim Kauf von 2 Booster „Unerschrocken" gibt es 1 Booster „Entfesselt" GRATIS!

Jeder Booster enthält je 10 zufällige Karten, davon 1 holografische Karte

Pokémon Überraschungskalender

19,99

23 spezielle Pokémon-Fan-Lieblingskarten
1 spezielle Premium-Karte
1 HeartGold und SoulSilver Booster

Pokémon Posterbox



12,99

1 Booster HeartGold & SoulSilver, 1 Booster Diamant & Perl- oder Platin, 2 Bonuspacks mit jeweils 3 Karten, 1 holografische Promokarte „Ho-Oh" oder „Lugia", 1 großes Poster mit Abbildungen aller Karten der Serie Heart Gold & SoulSilver

Pokémon Tin Box Raikou



18,99

4 Booster Platin- und HeartGold- & SoulSilver
1 Premium Holokarte

Pokémon 9-Pocket Portfolio



10 Seiten mit je 9 Fächern für bis zu 180 Karten - bei doppelter Belegung

8,49

Yu-Gi-Oh! Structure Deck Marik



9,99

39 Common Karten
3 Ultra Rare Karten
1 Regelheft, 1 Spielmatte
1 Dueling Guide

Yu-Gi-Oh! Tin 2010 Wave 2



19,99

5 Booster
1 Secret Rare Karte
4 Super Rare Variant Karten

Ab 28.10.10

Yu-Gi-Oh! Legendary Collection Binder



29,99

1 Ringordner, **je 2 Booster:** Metal Raiders, Pharao's Servant, Legend of Blue-Eyes White Dragon, **je 1 Ultra Rare Karte:** Obelisk der Peiniger, Slifer der Himmelsdrache, Geflügelter Drache des Ra, Blauäugiger w. Drache, Dunkler Magier, Rotäugiger schwarzer Drache

GAMER SERVICE

















McMEDIA

10 GUTE GRÜNDE, BEI McMEDIA ZU KAUFEN.

24 Stunden-Blitz-Lieferservice
Wir können jeden lieferbaren Games-Artikel innerhalb 24 Stunden für dich beschaffen.

Neuheiten Vorbestellservice
Immer als Erster spielen und dabei sparen! Bei Vorbestellung von Games-Neuheiten exklusive Vorteile wie hochwertige Gratis-Zugaben oder attraktive Rabatte sichern und dein Lieblingsspiel sicher zum Erstverkaufstag in den Händen halten.

Riesiges Sortiment
Bei uns findest du ein riesiges Sortiment an Video- und Computerspielen – auch Uncut, PEGI, und ab 18 Spiele.

Dauerhaft günstigste Preise
McMEDIA-Shops gehören zur größten Spielwaren-Fachhandelskooperation Europas, idee+spiel mit über 1000 guten Fachgeschäften. In deinem McMEDIA-Fachgeschäft findest du die größten Vorteile einer starken Gemeinschaft.
Und durch den gemeinsamen Einkauf werden attraktive Preisvorteile für dich geschaffen!

Exklusive GRATIS-Zugaben
Bei McMEDIA gibt es laufend attraktive Gratis-Artikel zu deinen Lieblingsspielen.

Kompetente Fachberatung
Expertenrat, Hintergrundwissen und aktuelle News sind bei McMEDIA inklusive. Kompetente Beratung und exzellenter Service ist bei uns selbstverständlich.

Aktiver Jugendschutz
Unsere Jugend ist uns wichtig! Die richtige Wahl zu treffen ist kein Spiel. Bei uns bekommst du immer die passenden Spiele für dein Kind.

Kostenlose Games-Magazine
Mit unseren kostenlosen Spiele-Magazinen Gameshop und Zocker Heaven wissen McMEDIA-Kunden immer früher, was gespielt wird.

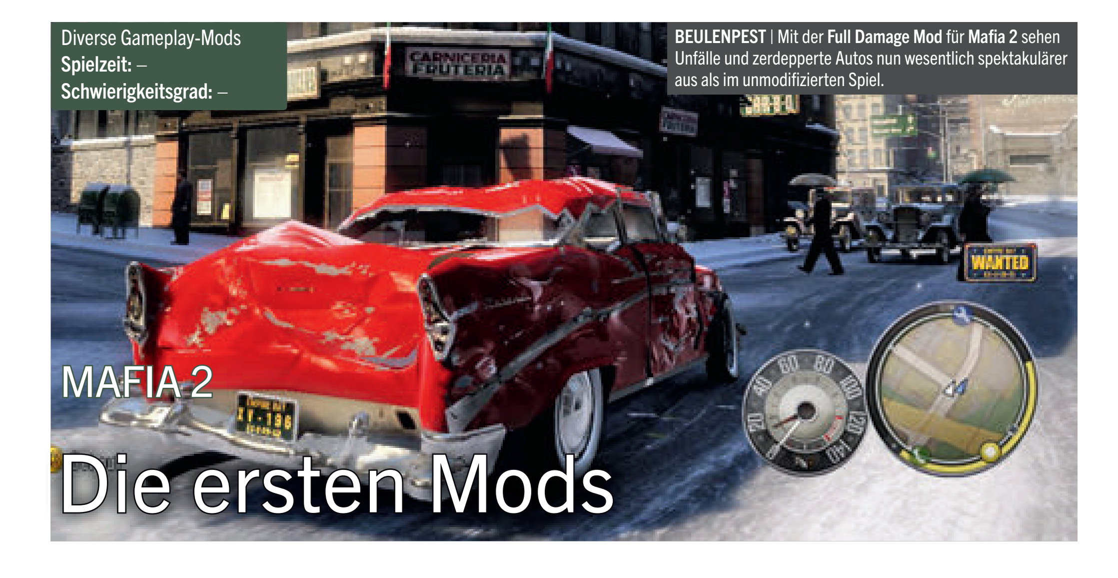
Gebraucht-Spiele-Service
Gebrauchtware ist deutlich günstiger als Neuware! Viele McMEDIA-Gameshops kaufen und verkaufen auch gebrauchte Videospiele und Konsolen. Schlag zu und spare bares Geld!

Uncut, PEGI, ab 18 Spiele
Viele Spiele ab 18, die nicht beworben werden dürfen, erhältst du in McMEDIA-Fachgeschäften auf Anfrage gegen Altersnachweis.

McMEDIA – the better way to play · Wenn es um GAMES geht, ist Ihr McMEDIA-Fachgeschäft ganz sicher die beste Adresse · www.mcmedia.de

 Diese Datei müssen Sie herunterladen.  Diese Datei befindet sich auf der 16/18-DVD.  Diese Datei befindet sich nur auf der Extended-DVD.

Gut gemachte Spiele faszinieren länger als bis zum Abspann. Durchdachte Titel finden Halt in einer starken Community, die diese Produkte bereitwillig (und völlig kostenlos) mit Mods und Levels am Leben erhält. Auf den folgenden Seiten stellen wir Ihnen ausgewählte Erweiterungen aus dieser Community vor.



Diverse Gameplay-Mods
Spielzeit: –
Schwierigkeitsgrad: –

BEULENPEST | Mit der **Full Damage Mod** für **Mafia 2** sehen Unfälle und zerdepperte Autos nun wesentlich spektakulärer aus als im unmodifizierten Spiel.

MAFIA 2

Die ersten Mods

Von: Marc Brehme und Julian Reimert

Die Modder-Community von Mafia 2 bietet alles, was Mafiosi glücklich macht!



Wie sein Vorgänger ist auch **Mafia 2** ein tolles Spiel geworden. Keineswegs überragend, aber eine intensive Spielerfahrung. Trotzdem hat die Fan-Gemeinde auch hier Elemente gefunden, die ihrer Meinung nach verbesserungswürdig sind oder schlicht und ergreifend noch mehr Spielspaß bieten könnten, und schraubt wieder kräftig am Gangster-Epos herum. Während zunächst nur witziger Kleinkram erschien, etwa ein Intro im Stil des Achtziger-Jahre-Kultfilms **Die nackte Kanone**, kommt die Community nun in die Gänge und präsentiert auch größere Mods zu **Mafia 2**. Diese verbessern das Spiel oder schrauben an der Optik des Titels.

Viele Spieler nervt, dass Fahrzeuge und Waffen seltsame und unrealistische Namen tragen. Dass die Entwickler an den notwendigen Lizenzen gespart haben, ist jetzt aber egal, denn die Mod **Real Car Names** macht ihrem Namen alle Ehre. Zwar ändert sich die Optik der Fahrzeuge damit nicht – schließlich orientieren sich die Modelle bereits an existierenden Fahrzeugtypen –, aber wenigstens werden diese nun korrekt nach ihrem Vorbild benannt. Die **Texture Mod** hingegen zaubert mehr als einhundert schärfere Pixeltapeten für Wände, Straßen, Mauern und Vegetation auf den Bildschirm.

Eine weitere Mod, die grafische Veränderungen bringt, ist das **Police Package**. Die Installation verbessert die Uniformen der Polizei und passt diese dem Stil der 50er-Jahre an. Auch die Lackierung der Polizeifahrzeuge sieht nun so aus wie die Vorbilder des New York Police Department. Apropos Polizisten: Mit der kleinen Fan-Erweiterung **No Police Radio Mod** können Sie den Polizeifunk abstellen, den Sie beim Autofahren hören. Der ist zwar gelegentlich hilfreich, aber häufig auch nervig. Genauso wie Jimmys Kommentare beim Fahren, die Sie damit ebenfalls abstellen können.

Wem die Fahrzeuge nicht schmutzig genug werden, wenn er mit seinem Wagen durch Matsch und Dreck kurvt, der sollte die Mod **That's dirty!** mit seiner **Mafia 2**-Installation verheiraten, die dafür sorgt, dass die flotten Kisten dabei nun auch wirklich richtig dreckig werden. Das passiert zwar auch ohne Mod, aber mit ihr sieht es bedeutend besser




GEFAHR IM ANZUG | Die Modifikation **Pinstripe Coat** bringt ein neues, sehr stilvolles Outfit für Vito.

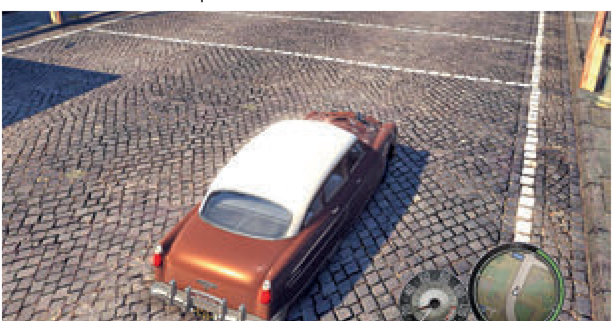


DRECKSCHLEUDER | Fahrzeuge werden mit der **That's dirty!**-Modifikation nun wirklich richtig schmutzig.



▲ Ohne Mod: Die Texturen sind leicht unscharf und für PCs der mittleren Leitungsklasse optimiert.

▼ Mit **Texture Mod**: Die Texturen des Straßenpflasters wirken deutlich detaillierter – ein echter optischer Gewinn!



aus. Wollen Sie Ihre Autos nicht nur verschmutzen, sondern auch verschrotten, empfehlen wir Ihnen zusätzlich die **Full Damage Mod**, die Fahrzeugen ein realistischeres Schadensmodell spendiert. Unfälle und kaputte Fahrzeuge sehen damit deutlich besser aus.

Viel schicker wird auch Vito aussehen, wenn Sie ihm mit der Mod **Pinstripe Coat** einen schwarzen Anzug mit stilvollem, weißem Mantel und passendem Hut verpassen. **Weapons Sounds** verändert die Geräusche von einigen Waffen, darunter die Mauser, die Remington, die Magnum und auch der gute, alte 1911er-Colt. Letzteren gibt's in der goldenen Premium-de-luxe-Version, wenn Sie die **Golden Pistol Mod** installieren. Mit **Tuning-Level 3** motzen Sie Ihre Wagen weiter auf, als das bisher möglich war. Die Datei verändert das **Vegas**-DLC-Paket so, dass die dritte Tuning-Stufe verfügbar wird. Wenn Sie den Anspruch von **Mafia 2** erhöhen möchten, empfehlen wir Ihnen die Mod **Extreme Level of Difficulty**. Sie bringt nicht nur bessere Autokameras, sondern auch einen (neuen) extremen Schwierigkeitsgrad mit sich, in dem sich Ihre Gesundheit nach Treffern nicht mehr automatisch regeneriert.

Findige Modder werkeln an einer **Multiplayer Mod**. Bisher wurde nur ein kleines Video veröffentlicht, in dem mehrere Charaktere in der Spielwelt herumflitzen. Bis zur Veröffentlichung wird es also noch dauern. ❑

Info: www.strategyinformer.com
www.mafiaii.net



STILFRAGE | Das **Police Package** passt die Uniformen der Polizei und die Lackierung der Fahrzeuge an den Stil der 50er-Jahre an.

FLUGSTUNDE | Die neue Fraktion der Vergessenen greift ihre Gegner gern mit Mörsern und Artillerie an.

MUTANTENWANDERUNG | Der Spielverlauf wird durch viele Zwischensequenzen aufgelockert.

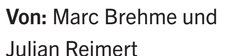
ABLENKUNG | Einheiten der Nod greifen die GDI an. Wir bauen derweil gemütlich unsere Basis auf.

BASISVERTEIDIGUNG | Kraftwerke sind das Grundgerüst Ihrer Verteidigung und kommen an die Front.

COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS

The Forgotten

Einzel- & Mehrspieler-Mod
Spielzeit: Ca. 7 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Schwer



Von: Marc Brehme und Julian Reimert

Die Bruderschaft von Nod, die GDI und die außerirdischen Scrin führen Krieg. Aber wurde da nicht jemand vergessen?

Tiberium. Fluch und Segen zugleich. Diese wertvollen Kristalle entziehen dem Boden im **Command & Conquer**-Universum jegliche Mineralien und speichern sie, was diesen Rohstoff äußerst kostbar macht. Allerdings gibt es einen Haken: Die Kristalle sind giftig, verursachen grauenhafte Mutationen und ihr Wachstum ist kaum aufzuhalten. Das Tiberium wächst überall und macht Städte unbewohnbar. Während die GDI versucht, die Menschheit zu beschützen, und die aggressive Bruderschaft von Nod ihrem mysteriösen Anführer folgt, gibt es noch eine dritte Fraktion: die Vergessenen – jene unglücklichen Menschen, die in den roten Zonen leben und daher permanent dem Tiberium ausgesetzt sind. Viele sind krank, einige sind mutiert und alle sind verzweifelt. Aber nicht mehr lange, denn die Vergessenen werden sich bald erheben!

Wie Sie sicher schon erraten haben, geht es in der Fan-Erweiterung des Spiels **C&C 3: Tiberium Wars** um die Vergessenen. Diese wurden in den Vorgängertiteln gelegentlich am Rande erwähnt und durften sogar in **Tiberium Sun** ein paar Missionen lang gespielt werden. Dank eines großen Teams engagierter Fans werden nun – nach zwei Jahren Arbeit – die Vergessenen als neue spielbare Fraktion in das Spieluniversum eingeführt.

Diese vierte Partei bekommt eine komplette Kampagne spendiert, die den anderen in nichts nachsteht: Die fortlaufende Geschichte enthält viele Zwischensequenzen mit Schauspielern und die Modder komponierten sogar eigens Musik für diese neue Kampagne. Selbst die genretypischen, kurzen Sprüche der Einheiten sind brandneu.

Als rechte Hand von Salvador Trogan, dem Anführer der Vergessenen, erkämpfen Sie Mitstreiter und Technologien für die Mutanten. Beides ist dringend nötig, damit die Vergessenen zu einer echten Bedrohung für die beiden Supermächte GDI und Nod werden können.

Die neue Fraktion glänzt mit zahlreichen neuen Einheiten, Gebäuden und Fähigkeiten. Die Vergessenen führen Horden von Menschen, ausgemusterte Panzer und gestohlene Flugzeuge ins Feld, ebenso wie schwerbewaffnete Mutanten. Diese Fraktion der Vergessenen spielt sich dabei ähnlich wie die Nod: Die meisten Einheiten sind vergleichsweise schwach, doch sie beherrschen eini-


VIDEOTHEK | Wie in der **Command & Conquer**-Serie üblich, gibt es auch in der Mod Videos, in denen Schauspieler agieren. Hier ist Rick Desilets in der Rolle des Anführers der Vergessenen zu sehen.

ge nette Tricks. Am besten bekämpfen Sie Ihre Feinde aus der Entfernung. Der Tick Tank, ein aus **C&C: Tiberian Sun** bekannter Panzer, gräbt sich ein, um seine Verteidigungsstärke gegen Angriffe sowie seine eigene Waffenreichweite zu erhöhen. Richtig eingesetzt, kann man damit prima feindliche Stellungen belagern, bis weitere Verstärkung für die eigenen Truppen eintrifft. Nahkampfpanzer, die Bulldozer, stürmen dann schließlich in die Basis hinein, unterstützt von Artillerie und Mörsern. Ist die Verteidigung gebrochen, kommen die mächtigen Sidewinder-Flugzeuge zum Einsatz und zerlegen den Rest.

Allerdings sind die Vergessenen etwas eigen und unflexibel, was die Basisverteidigung angeht. Sie bauen Kraftwerke ausschließlich an die Front, denn diese bekämpfen auch den Feind – wenn sie mit diversen Verteidigungsupgrades ausgestattet sind. Wenn Ihre Verteidigung überrannt wird, ist dann aber auch Ihre Energieversorgung ausgeschaltet. Natürlich stehen den Vergessenen auch eine Superwaffe sowie nützliche Spezialfähigkeiten zur Verfügung. So können sie etwa Tiberiumbäume pflanzen, Tunnel bauen und zivile Gebäude auf der Karte aufdecken. Außerdem „überreden“ sie feindliche Verteidigungsanlagen dazu, auf wirklich alles und jeden in der Umgebung zu feuern. Zugriff auf diese Aktionen erhalten Sie aber erst im späteren Spielverlauf.

Die Missionen der Vergessenen sind zum Teil recht anspruchsvoll. Anfangs stehen Ihnen hauptsächlich schwache Einheiten zur Verfügung, während Ihre Gegner gleich dicke Mammut-Panzer und Zone-Trooper in die Schlacht führen. Im Laufe der Zeit machen Sie den technologischen Unterschied zwar wett, doch dann sorgt das Design der Karten für hohen Anspruch. In einer Mission wütet regelmäßig ein Ionensturm in Ihrer Basis, während sowohl Nod als auch GDI immer wieder von allen Seiten angreifen. Da haben Sie kaum Zeit, eine Armee aufzubauen, die in der Lage ist, die mächtige Verteidigung des Feindes zu überrennen. Dementsprechend dauert jede einzelne Mission ziemlich lange. Neben den Missionen können Sie die Vergessenen nicht nur im Mehrspieler-Modus antreten lassen, sondern auch als KI-Gegner aktivieren. ❑

Info: www.moddb.com/mods/cc-3-the-forgotten

WICHTIGE EINHEITEN

Wir stellen Ihnen einige der neuen Einheiten vor, die sich beim Durchspielen der Kampagne als sehr effektiv erwiesen haben.



War Camper
Ein Transportfahrzeug mit Raketengeschütz. Sehr effektiv gegen Lufteinheiten und leichte Fahrzeuge. Infanterie kann aus dem Fahrzeug heraus feuern. Außerdem ist es günstig zu produzieren und eine Ihrer ersten Einheiten.

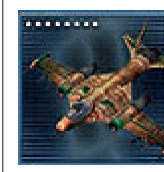
Tick Tank
Kann sich im Boden eingraben und ist dann gut geeignet, um feindliche Basen zu belagern oder Stellungen zu verteidigen. Während des Grabens ist er allerdings sehr verwundbar. Upgrades erhöhen Panzerung und Durchschlagskraft.

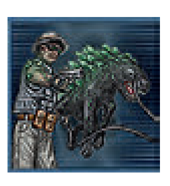




Fissure Tank
Dies ist die erste Artillerie-Einheit, die Sie bauen können. Dieser Panzer ist am besten gegen Infanterie und Gebäude geeignet, verursacht heftigen Flächenschaden und ist außerdem in der Lage, besetzte Gebäude zu „reinigen“.

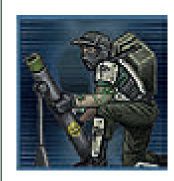
Slicer
Ausgezeichnete Raketenartillerie und unverzichtbare Feuerunterstützung. Der Slicer ist sehr effektiv gegen Lufteinheiten und Fahrzeuge. Sie sollten diese Einheit aber unbedingt gemeinsam mit anderen Fahrzeugen einsetzen.





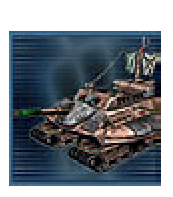
Sidewinder
Schwer bewaffnetes Flugzeug mit guter Panzerung. Greift Bodentruppen flächendeckend an und kann sich auch gegen Lufteinheiten wehren. Nach Upgrade kann es verheerende Tiberiumwolken versprühen.

Beastmaster
Eine Gruppe von mutierten Tiberiumwesen, angeführt von einem Herdenführer. Die Fernkampfattacken zerstören mühelos Fahrzeuge. Wenn der Herdenführer getötet wird, können Sie die Biester nicht mehr kontrollieren.



Mortar Soldier Squad
Unterstützende Mörserinfanterie mit sehr großer Reichweite. Effektiv gegen alle Bodeneinheiten und Gebäude, benötigt allerdings eine Weile zum Aufbauen und hat nur eine langsame Feuergeschwindigkeit.

Longhorn
Der Superpanzer der Vergessenen. Zerstört mühelos Gebäude und Fahrzeuge mit seinem Hauptgeschütz. Ist außerdem in der Lage, bis zu vier Trupps Infanterie aufnehmen, die in alle Richtungen feuern können.



Von: Marc Brehme

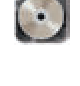
Die einstige Community-Hoffnung ist zurück. Überarbeitet. Viel schöner, viel besser und diesmal wirklich richtig gut!



BODYGUARD | Achten Sie auf Ihre KI-Kollegen! Die Mod hält einige fiese Überraschungen bereit.

LEFT 4 DEAD

Dead before Dawn



Einzel- & Mehrspieler-Mod
Spielzeit: Ca. 2 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Variabel

Dawn of the Dead genießt Kultstatus bei Horrorfilmfans und erfährt durch **Dead before Dawn** für **Left 4 Dead** eine Umsetzung als Mod. In der Fan-Kampagne verschlägt es Sie in die Crossroads Mall, die der aus dem Film ähnelt. Hank Kowalski, das Pendant zu Security-Mann CJ aus dem Film, ist der Security-Leiter des Einkaufszentrums und hat die Spieler über Funk angelockt.

Was anfänglich nach einem Refugium in einer von Zombies bevölkerten Welt aussah, entpuppt sich für die vier Überlebenden bald als Todesfalle, denn Hanks Funkspruch war alles andere als uneigennützig ... So handelten hingegen früher einmal die Modder, die die Fan-Erweiterung von Valves Zombie-Shooter ursprünglich im Herbst 2009 veröffentlichten. Bis dahin stand **Dead before Dawn** ganz oben in der Gunst der Community. Deren Druck beugten sich schließlich die Macher, die den versprochenen Releasetermin nicht hätten einhalten können und deshalb und auf Drängen der Fans zunächst eine Beta-Version veröffentlichten. Diese krankte – nicht unüblich für eine Vorabversion – noch an Bugs, wurde jedoch in den einschlägigen Foren daraufhin regelrecht „zerrissen". Deshalb bügelten die Modder die Programmfehler aus, polierten ihr Baby rundum und veröffentlichten es im Oktober 2010 erneut – und deutlich besser!

Wenn Sie die Attacken der Zombies auf den ersten Maps überlebt und das ebenfalls von Untoten überrannte Einkaufszentrum erreicht haben, beobachtet Hank Sie dort über das Kamerasystem und gibt Ihnen über Lautsprecher auch Anweisungen.

Zunächst müssen Sie die beiden Eingangstore der Mall schließen und danach den Security-Computer neu starten. Also arbeiten Sie sich durch die liebevoll und mit vielen Details erstellte Mall vor, um die beiden Hauptzugänge abzuriegeln. Hier grunzen Zombies an einem Springbrunnen, dort hockt jammernd eine Witch und da taumeln Untote auf einem kleinen Strandbereich mit Hütten herum, als hätten sie zwei Cocktails zu viel beim Barkeeper bestellt. So oder so müssen Sie immer den Finger am Abzug haben, denn es werden Ihnen viele Bosszombies wie Boomer oder Hunter über den Weg laufen.

Die Modder bauten auf den fünf Maps neben den üblichen Gegnergruppen nicht nur neue Musik, sondern auch viele geskriptete Events ein. Auch Hank baut ab und zu Mist. Da öffnet er den Überlebenden eine falsche Tür oder er lässt das Mikrofon fallen, was Untote anlockt. Durch mehrere Sprachsamples für Ereignissse bietet **Dead before Dawn** auch einen gewissen Wiederspielwert und zählt zu den besten Kampagnen für **L4D**. ❑

Info: moddb.com/mods/dead-before-dawn





TÜRSTEHER | Im Einkaufszentrum nutzen Sie unter anderem ein stationäres Geschütz als Waffe.

GRATISSPIEL

The Silver Lining – Ep. 2

Gratisspiel (Einzelspieler)
Spielzeit: Ca. 1-2 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Leicht

Nach einigem juristischen Hin und Her mit Rechteinhaber Activision-Blizzard erscheint seit Juli 2010 das Fan-Adventure **The Silver Lining** in Episodenform – der inoffizielle Nachfolger von **King's Quest 8**.

Die zweite Episode Two Households schließt mit einer Zusammenfassung der bisherigen Geschehnisse direkt an die erste an. Zur Erinnerung: Hauptcharakter Graham muss einen Fluch von seinen Kindern nehmen, die von einem Bösewicht in einen komaähnlichen Schlaf versetzt wurden. Dazu sucht er zunächst einige Zutaten, die auf einer magischen Schriftrolle verzeichnet sind. Um diese aufzutreiben, reisen Sie im Point&Click-Adventure diesmal unter anderem auf die Isle of Crown, die Isle of the Sacred Mountains und die neue, skurrile Isle of Wonders.

Auf den handgezeichneten Schauplätzen sprechen Sie mit Personen und sammeln Gegenstände ein. Im Vergleich zum vorherigen Teil hat sich die Rätseldichte nun merklich erhöht. Allerdings sind die meisten Aufgaben noch immer recht leicht, wodurch sich die Spielzeit im Vergleich zu **Episode 1** kaum verlängert hat. Aber nun kann Graham manche Dinge erst erledigen, wenn er weiß, dass es notwendig ist.

Dafür verbesserten die Entwickler Steuerung und Grafik und nicht zuletzt sind auch Sound und Sprachausgabe erneut sehr gut gelungen. Die Installationsdatei auf unserer DVD enthält beide Episoden. *(mb)* ❑

Info: www.tsl-game.com

WUNDERLICH | Die Isle of Wonders ist voll verrückter Dinge, etwa sprechenden Pflanzen.

GOLDFIEBER | Um die drei Nymphen im Meer anzulocken, müssen Sie sie mit Schmuck ködern.

THE WITCHER

Birth, & Virgins

Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Ca. 2-3 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Normal

Im neuesten Fan-Abenteuer für **The Witcher** verschlägt es den Hexer Geralt von Riva nach Trübwasser, wo er eigentlich nur seinen alten Freund Rittersporn treffen will …

Das spannende Abenteuer von der Mod-Gruppe The Medusa Collective hat einen deutlichen Erwachsenenbezug. Bereits im Intro von **Birth, & Virgins** geht es heftig zur Sache. Einige Männer sind mit einer jungen Frau zu Gange, deren freizügige Entspannungsdienste offenbar nicht ganz freiwillig erfolgen. Denn wenig später will sich das Mädel Hela wegen der Vorfälle sogar umbringen. Jetzt greifen Sie ein, retten das arme Geschöpf und beginnen zu recherchieren. Bei Gesprächen mit ihrer Familie im Dorf finden Sie heraus, dass sie als Tochter des Dorfpriesters später einmal der heiligen Flamme dienen soll. Dafür müsste sie allerdings noch Jungfrau sein …

Birth, & Virgins verwebt die interessante Hintergrundgeschichte geschickt mit deutschen Dialogen, abwechslungsreichen Nebenquests und teils fordernden Kämpfen. Leider fehlt im etwa zwei- bis dreistündigen Abenteuer eine Sprachausgabe. Dafür müssen Sie aber viele Entscheidungen treffen, die sich darauf auswirken, welches der fünf Enden Sie schließlich anschauen dürfen. *(mb)* ❑

Info: www.moddb.com/mods/birth-virgins



RETTER IN DER NOT | Als Geralt bemerkt, dass Hela von einer Echinops angegriffen wird, erledigt er das Monster, um sie zu retten.



RUDELBILDUNG | In einer Nebenquest müssen Sie eine Horde Wölfe erledigen, die sich auf einer Farm herumtreiben.



SCHÄFERSTÜNDCHEN | Auch in dieser Mod können Sie wieder Sex-Karten freispielen, unter anderem bei der Wirtin der Dorfkneipe.

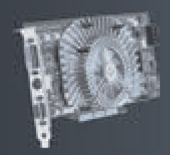
MOD-SPLITTER +++ MOD-SPLITTER +++ MOD-SPLITTER +++ MOD-SPLITTER +++ MOD-SPLITTER +++ MOD-SP

ARCANIA: GOTHIC 4
Zu offiziellen Mod-Tools hält sich Publisher Jowood noch bedeckt: „Wir werden auch evaluieren, offizielle Tools herauszugeben." Findige Modder veränderten indes bereits mit dem SBPacker, der sich in der **Arcania**-Installation befindet, erste Parameter des Spiels.
Info: http://bit.ly/9r7mEE

X3: RISE OF THE CYLONS
Für **X3** befindet sich eine gewaltige Mod rund um **Battlestar Galactica** in Produktion. Diese soll nicht nur das Universum um einige Systeme erweitern, sondern auch die Schiffe einführen, die aus der Science-Fiction-Serie bekannt sind. Zudem wird es eine neue Storyline rund um den Konflikt zwischen Menschen und Zylonen geben. Die Mod erscheint sowohl für das Hauptspiel als auch für die Erweiterung **Terran Conflict**. Als Vorgeschmack ist bereits eine Mini-Mod verfügbar, die die Schiffe der Terraner durch Schiffstypen aus der Serie ersetzt. Ein Muss für jeden Fan!
Info: http://bsg-rotc-rpg.forumsfree.de

GTA: SAN ANDREAS – JUDGMENT
Noch 2010 soll eine Mod für **GTA: San Andreas** veröffentlicht werden, die seit Sommer 2008 beim belgischen Modder Fapsamup in Entwicklung ist. Mit vielen originalen Waffen und Fahrzeugen aus dem Film soll die Hommage an den Blockbuster **Terminator 2: Judgement Day** mehr als 25 Missionen mit mehr als zweieinhalb Stunden Spielzeit bieten. Alle wichtigen Charaktere wie John Connor, Sarah Connor und Miles Dyson sowie die aus den Filmen bekannten Vehikel wie die Harley Davidson Fat Boy, der T-1000 Truck und auch das Terminator T-800 Endoskeleton sollen dabei sein.
Info: moddb.com/mods/terminator-2-judgment

ALTERNATE





Interne SSD-Festplatte
OCZ Onyx2 2,5" SSD
- OCZSSD2-2ONX120G • 120 GB Kapazität • 275 MB/s lesen • 265 MB/s schreiben
- SATA 3Gb/s • 2,5"-Bauform

Externe 1,8"-Festplatte
Verbatim Pocket Hard Drive
- 250 GB Kapazität
- Abmessungen: 64x14x90 mm
- Mini-USB 2.0



Multimedia-Spielkonsole
Microsoft Xbox 360
- 3,2 GHz Prozessor • 250-GB-Festplatte
- DVD-Laufwerk • HDMI, AV-Cinch, 3x USB, LAN
- bereit für Kinect – spielen ohne Controller
- inkl. Wireless-Controller und Xbox-Headset



Interne 3,5"-Festplatte
Samsung SpinPoint F3
- „HD754JJ" • 750 GB Kapazität
- 7.200 U/min • 32 MB Cache
- 11 ms Zugriffszeit • 3,5"-Bauform
- SATA 3Gb/s



Interne SSD-Festplatte
G.Skill Phoenix Pro
- FM-25S2S-240GBP2 • 240 GB Kapazität
- 285 MB/s lesen • 275 MB/s schreiben
- SATA 3Gb/s • 2,5"-Bauform



PCIe-Grafikkarte
EVGA GeForce GTX460 SuperClocked
- NVIDIA GeForce GTX 460 • 763 MHz Chiptakt
- 768 MB GDDR5-RAM • 3,8 GHz Speichertakt
- DirectX 11 und OpenGL 4.0
- 1x Mini-HDMI, 2x DVI-I • PCIe 2.0 x16



8 GB Arbeitsspeicher
G.Skill 8 GB DDR3-1333 Kit
- F3-10666CL7D-8GBRH
- Timing: 7-7-7-21
- DIMM DDR3-1.333 (PC3-10.600)
- Kit: 2x 4 GB



Sockel-1366-Prozessor
Intel® Core™ i7-930 Prozessor
- „Bloomfield" 45 nm • 4x 2.800 MHz Kerntakt
- 8.192 KB Level-3-Cache • 4.800 MT/s Bustakt
- Boxed, inkl. CPU-Kühler



CPU-Kühler
Noctua NH-D14
- für Sockel 775, 1156 und 1366
- 1x 120-mm-Lüfter, 1x 140-mm-Lüfter
- Abmessungen: 140x160x158 mm
- 12 Heatpipe-Verbindungen

Mainboard (Sockel AM2+)
Asus Crosshair II Formula
- NVIDIA nForce 780a SLI Chip
- NVIDIA GeForce 8200 Grafik • 4x DDR2-RAM
- 1x IDE, 6x SATA-RAID 3Gb/s
- 3x PCIe 2.0 x16, 2x PCIe x1, 2x PCI



400-Watt-Netzteil
OCZ StealthXStream 2 400W
- 400 Watt Dauerleistung • Effizienz bis zu 85%
- 8x Laufwerksanschlüsse
- 1x PCIe-Stromanschlüsse
- 1x 120-mm-Lüfter • ATX12V 2.2

PC-Gehäuse
MS-TECH CA-0300 HORNET SE
- Einbauschächte extern: 4x 5,25", 1x 3,5"
- Einbauschächte intern: 6x 3,5"
- Front: 3x USB, 1x eSATA, Audio-I/O
- für Mainboard bis ATX-Bauform



PC-Gehäuse
Aerocool RS-9 Devil Red
- Einbauschächte extern: 9x 5,25"
- Einbauschächte intern: vier Einbaumodule
- Front: 2x USB, eSATA, Audio-I/O
- für Mainboard bis ATX-Bauform



Lieferung On-Demand
Wählen Sie zwischen verschiedenen Versandarten und Anbietern. Die Versandkosten richten sich dabei nach der entsprechenden Versandart und dem Gewicht der Ware.

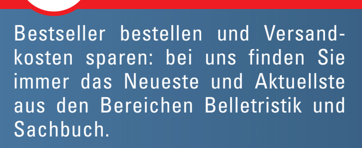


Komfortabel bezahlen
Bezahlen Sie Ihre Online-Einkäufe wahlweise per Nachnahme oder Vorkasse, mit Kreditkarte oder ganz bequem in Raten mit unserer individuellen Online-Finanzierung.

Bücher@ALTERNATE
Bestseller bestellen und Versandkosten sparen: bei uns finden Sie immer das Neueste und Aktuellste aus den Bereichen Belletristik und Sachbuch.



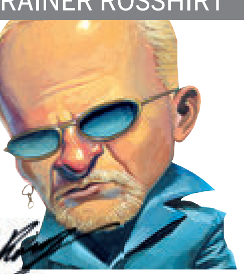
PC-Builder
Stellen Sie sich Ihren Traum-PC online zusammen: Wählen Sie aus allen Produkten Ihre Wunschkompo-nenten und konfigurieren Sie ein PC-System nach Ihren Bedürfnissen.



ROSSIS RUMPELKAMMER



RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



„Es gibt Dinge, die nerven nicht nur einmal, sondern gnadenlos immer wieder. Meist handelt es sich bei mir dabei um regelmäßig wiederkehrende Ereignisse."

Ich bin ein eher konservativer Mensch und schätze es nicht sonderlich, wenn sich in meinem Wohngebiet etwas ändert. Da ich in einer denkmalgeschützten Gegend wohne, ist dies auch recht selten der Fall. Selten – aber leider dennoch. Da sind zum einen wichtige Fußballspiele. Nicht dass ich etwas gegen Fußball hätte, es interessiert mich nur nicht. Aber bei solchen Ereignissen verwandelt sich meine Siedlung stets in eine Art Ausstellungsfläche für Fahnenhersteller. Zum Glück ist dieser Spuk stets schnell vorbei. Gravierender wird es zur Weihnachtszeit, wenn man nachts ohne Sonnenbrille fast nicht auf die Straße kann und für die Festbeleuchtung wahrscheinlich ein zusätzliches Kraftwerk ans Netz gehen muss.

Richtig nervig wird es aber hier immer im Oktober. Der gute, alte Fasching scheint inzwischen niemanden mehr hinter dem Ofen hervorzulocken – Halloween ist angesagt. Dass es langsam wieder an der Zeit ist, bemerke ich daran, dass die von Gartenzwergen bewachten Gärten meiner Nachbarn anfangen, meinem Vorgarten zu ähneln. Ein Umstand, der mich stets aufs Neue irritiert. Schon auf dem Heimweg fallen mir dann Gestalten auf, die wahrscheinlich gruselig wirken würden, wenn sie größer als einen Meter wären. Sie tun alles in ihrer Macht Stehende, um zufällig vorbeikommende Passanten zu erschrecken. Bei mir finden solche Versuche nie statt, weil in letzter Konsequenz der Kontakt mit meinem Jeep tunlichst vermieden wird. Sehr vernünftig.

Ich werde nicht erschreckt – ich erschrecke selber! Kaum zu Hause angekommen – ich entspanne mich bei einer Tasse Kaffee – vernehme ich lautstarkes Klopfen an der Tür. „Süßes oder Saures", schalmeit es mir entgegen. Ich habe zum Glück vorgesorgt und für diesen Tag einen großen Vorrat an Naschwerk organisiert. Ich schaufel dem Zombie, der Hexe und dem Gespenst im Zwergenformat einen Teil davon in die gierig geöffneten Tüten, die übrigens jedes Jahr größer werden – die Tüten, nicht die Gestalten. Dass es sich hierbei um Bonbons mit einer leckeren Füllung aus Chili handelt, werden die Gören schon noch merken.

Dass sie schon letztes Jahr auf den gleichen, billigen Gag hereingefallen sind, scheinen Kinder sehr schnell zu vergessen. Inzwischen sitze ich an meinem Rechner und kümmere mich um meine E-Mails. Lautes Klopfen an der Tür, „Süßes oder Saures", wieder eine Fuhre kieferbrechender Zuckerkram mit überraschender Füllung und ich habe meine Ruhe. Eine prima Gelegenheit, einen Happen zu essen. Penne arrabiata sind leicht zuzubereiten. Kaum habe ich damit angefangen, Türe, Klopfen, „Süßes oder Saures" – Sie kennen die Prozedur. Inzwischen sind die Nudeln übergekocht und ich tue es ihnen gleich. Um den Abend gemütlich ausklingen zu lassen, will ich mir noch eine DVD angucken. An der Stelle, als es spannend wird – Sie werden es sicher erraten – wildes Klopfen an der Türe. Ich bewerfe das maskierte Gesindel mit dem Rest der Bonbons, wobei mir auffällt, dass sie mit zunehmender Dunkelheit immer größer werden und ihre Stimmen immer tiefer. Einer flucht sogar in sonorem bayrischen Tonfall, als er von dem Korb, in dem ich die Bonbons aufbewahrt habe, getroffen wird.

Quiz

„Ich persönlich tendiere zu ‚NEIN'."

Hi RR,
der Kollege, der diesmal gesucht wird, ist der „leitende" (falls bei euch überhaupt irgendwer irgendetwas leitet und ihr nicht einfach nur Schnipsel aus dem Hütchen zieht, die dann gekonnt kombiniert werden) Redakteur Stefan alias „The Bacon Bomb" Weiß. Eine Frage zu dem Foto noch: Hat euch der Herr Weiß eigentlich etwas von seinem abgebildeten kleinen Snack abgegeben? Ich persönlich tendiere zu „NEIN".

MfG DK

Du hast natürlich richtig geraten und an der Verlosung teilgenommen. Wir ziehen übrigens niemals Schnipsel und Hüte trägt bei uns nur der Fischer – und das sehr selten. Wirkt Stefan auf dem Foto so, als ob er privat vespert? Da kennst du ihn aber schlecht. Aufgenommen wurde es bei der letzten Computec-Grillparty, wo Stefan mit Gegrilltem die Kollegen versorgte. Dass er nichts anbrennen lässt, bekommt dadurch eine ganz andere Bedeutung.

Mehr Quiz

„Ich persönlich tendiere zu ‚NEIN'."

Hallo Herr Rosshirt,
ich möchte auch einmal mein Glück versuchen und tippe darauf, dass es sich bei der Person im Quiz um den Tester für Kochsimulationen handelt.

Rob

Tester für Kochsimulationen? Was haben Sie denn geschluckt, um auf solche Ideen zu kommen? Ich habe noch nie in meinem Leben von einer Kochsimulation gehört und bitte um einen kräftigen Tritt, falls da etwas meiner Aufmerksamkeit entgangen sein sollte. Allerdings haben Sie mich

ROSSIS RACHE AN **FRAU SPENGLER**

Rossi: Sehr geehrte, hochgeschätzte Frau Spengler!
Ich hoffe, dass Sie mir diese etwas umständliche Art der Kommunikation verzeihen. Aber da Sie mir weder Ihre Anschrift noch Ihre E-Mail-Adresse geben wollten, sehe ich leider keine andere Möglichkeit. In einem kurzen, handschriftlichen Brief (ja, so etwas gibt es heute noch) bedankten Sie sich für die vielen Rezepte, die Sie bereits von mir gesammelt haben. Zwar wenden Sie ein, dass sie allesamt nicht der gehobenen, guten Küche zuzuordnen sind, aber dennoch einen entscheidenden Vorteil haben: Sie sind schnell und unkompliziert in der Zubereitung. Ein weiterer Pluspunkt wäre, dass Ihr Mann sie gerne isst. So weit, so schmeichelhaft. Aber was mir die Tränen der Rührung in die Augen trieb, war, dass Sie mir als Anerkennung einen selbst gestrickten (oder wird dergleichen gehäkelt? Geknüpft? Gesponnen? Ich habe nicht die geringste Ahnung!) Topflappen beilegten. Das wäre an sich ja noch nichts Besonderes – selbst ich habe einige Topflappen in meinem Besitz. Aber so einen habe ich noch nie gesehen! Der maskulinste Topflappen, den man(n) sich vorstellen kann. Ehe nun einige Leser anfangen, ungeduldig mit den Hufen zu scharren: Es handelte sich um einen schwarzen Topflappen mit eingearbeiteten Totenköpfen! Vielen Dank. Dieses Prachtstück ziert seither meine Küche und ich erntete schon etliche neidische Blicke deswegen. Leider ließen Sie mir keine andere Wahl, als mich auf diesem Weg bei Ihnen zu bedanken. Wie schön – seit langer Zeit habe ich an dieser Stelle mal nichts zu meckern.

Eine Antwort wird gerne entgegengenommen.

Warnung: Jeder, der mir mailt, muss damit rechnen, hier irgendwann einmal unaufgefordert zu erscheinen.

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

auf eine Idee gebracht. Haben wir da zusammen eine Marktlücke entdeckt?

Rossis Welt

„Erinnert mich etwas an den Film **Das Schweigen der Lämmer**.“

Hallo Rossi,

ich frage mich, ob das letzte Video von Rossis Welt „gestellt“ ist oder deine echte Bleibe, Rossi. Erinnert mich etwas an den Film **Das Schweigen der Lämmer** und an Hannibal Lecter.

Swizzstuekk

Da wir bei den Dreharbeiten zu Rossis Welt bekanntlich niemals etwas stellen, haben wir uns in diesem Fall entschieden, wirklich gar nichts zu „stellen“. Im Klartext bedeutet dies, dass es sich hierbei tatsächlich um meine Behausung handelt. Ich habe lediglich darauf verzichtet, noch mehr Details zu zeigen, um wenigstens einen kleinen Rest meiner Privatsphäre und meiner Würde zu bewahren. Und so bedrohlich wirkt es im richtigen Leben gar nicht, dies ist ein Kunstgriff unseres Kameramannes, um alles ein wenig interessanter zu gestalten. Leider kommt dadurch der Grabstein im Vorgarten nicht so richtig zur Geltung. Meine Nachbarn bevorzugen an dieser Stelle übrigens Gartenzwerge und unser Kontakt findet nur rudimentär statt. „Rossis Ratgeber für gute Nachbarschaft“ dürfte kein großer Erfolg werden. Was daran allerdings ans Schweigen der Lämmer erinnert, vermag sich mir nicht zu erschließen, und Hirn mag ich nur, wenn es benutzt, nicht gegessen wird!

Mehr von Rossis Welt



Hallo Rainer,

na, das war ja mal eine Sensation. Ein Einblick in deine privaten vier Wände. Wer hätte das gedacht, von einem Mann, der sogar sein Gesicht zu einem Geheimnis macht? Hut ab! Ehrlich gesagt hatte ich mir bis dato noch keine Gedanken gemacht, wie du wohl so wohnst, aber das war ein wahrer Augenöffner. Du hast ja eine ganze Menge schräges Zeug in deinem Haus, insbesondere die ausgestopften Tiere – wo kriegt man so was eigentlich her? Insgesamt ein sehr stimmiges Zuhause, wobei ich von deinem Arbeitszimmer gerne etwas mehr gesehen hätte, das ging mir ein wenig zu schnell. Mal schauen, vielleicht gibt es ja irgendwann einen zweiten Teil? Was mag wohl im Keller alles zu finden sein? Der Vorgarten hat mir besonders gut gefallen, von den Figuren würde ich auch welche in meinem Garten aufstellen. Noch mein Tipp zum Quiz: Ich tippe auf euren Redakteur Alexander Bohnsack. Und wenn er es nicht ist, dann sieht er ihm verblüffend ähnlich. Mach weiter so.

Viele Grüße aus Hessen:
Oliver Bauens

Eigentlich haben wir diese Folge von Rossis Welt nur gedreht, weil wir umzugstechnisch schwer im Stress waren und im Prinzip gar keine Zeit für einen richtigen Dreh hatten. Ich bin jetzt selbst ein wenig überrascht, dass diese Folge auf so großes Interesse gestoßen ist und so viel Echo dazu ankam. Du findest das Zeug schräg? Das ist lediglich eine Frage des Blickwinkels. Ich finde die Gartenzwerge meines Nachbarn ausgesprochen schräg. Da mir das Ganze aber eh ein wenig … äh … unangenehm war, wird es eher keinen zweiten Teil geben. In meinem Keller gibt es absolut nichts Besonderes zu sehen – nur die üblichen Ketten. Beim Quiz hast du gründlich danebengehauen und weder Stefan noch Alex waren darüber sonderlich erfreut. Seltsamerweise wird nie jemand mit mir verwechselt, obwohl niemand mein Gesicht gesehen hat.

Naked Cowboy

„Ich bin jetzt etwas verwirrt und hoffe auf eine Antwort.“

Hi Rainer,

ich muss dir auch einmal schreiben. Und zwar geht es um deine vorgegaukelte Heterosexualität. Mit großem Erstaunen habe ich vorhin, natürlich auch auf dem stillen Örtchen, gelesen, dass du in einer Zuschrift vorgibst, dass dir schlecht ist, weil dir ein Leser offenbart, dich zu lieben. Auf der nächsten Seite lese ich dann, dass du den nackten Cowboy auf dem Leserfoto sehr cool findest. Was möchtest du uns denn jetzt genau mitteilen?
Ich bin jetzt etwas verwirrt und hoffe auf eine Antwort.

MfG Stefan

Meine Sexualität geht dich eigentlich gar nix an und ich habe auch nicht vor, diesen Punkt hier oder an irgendeiner anderen

Eat and read

Heute: Pfannensuppe

Wir brauchen:
(pro Portion)

- Eine Büchse Ochsenschwanzsuppe
- Zwei Scheiben durchwachsenen Speck (ca. fingerdick)
- Zwei Scheiben gekochten Schinken
- Eine Zwiebel
- Eine halbe Paprikaschote
- Eine Essiggurke
- Eine Chilischote
- Eine große Tasse Sauerkraut
- Eine Tüte Kartoffelchips

Wir schneiden den Speck in nicht zu kleine Würfel, den Schinken in dünne Streifen, die Zwiebel in sehr dünne Ringe (das geht am einfachsten mit einem Käse- oder Gemüsehobel) und geben alles in die Pfanne. Unter gelegentlichem Rühren so lange anbraten, bis es anfängt, lecker zu riechen, und braun wird. Das ist der Zeitpunkt, an dem wir die Suppe dazugeben. Hierbei richten wir uns nach dem Manual auf der Dose (ggf. muss auch Wasser hinzugefügt werden). Wer mag – hier wäre eine gute Gelegenheit, dem Geschmack mit Pfeffer, Salz, Rosenpaprika etc. noch etwas auf die Sprünge zu helfen. Während die Suppe in der Pfanne ihrer Vollendung harrt, schneiden wir noch die Gurke, die Chili und die Paprika in dünne Streifen – die kommen zusammen mit dem Sauerkraut dazu. Noch ein paar Minuten vor sich hinköcheln lassen. Wenn die Suppe serviert wird (um eine Sauerei zu vermeiden, eine Schöpfkelle nehmen und nicht aus der Pfanne in den Teller schütten) setzen (!) wir uns noch kurz auf die ungeöffnete Tüte mit den Chips (am besten sind Paprika-Chips geeignet), worauf sich die Chips in … äh … Krümel verwandeln, die wir kurz vor dem Verzehr darüberstreuen. Fertig.

Wie hat es dir geschmeckt? Sag mir deine Meinung!



Stelle weiter auszubreiten. Ich habe geschrieben, dass ich den Naked Cowboy cool finde, nicht dass er mich anmacht – so viel Differenzierung muss schon sein. Und cool ist der Typ zweifellos. Seine Masche ist ziemlich einmalig und er wurde damit weit über die Landesgrenzen bekannt. Das verdient Anerkennung! Und nicht jeder hat genug Mumm in den Knochen, um nahezu nackt durch eine Großstadt zu tingeln. Ich möchte an dieser Stelle abbrechen, weil mir gerade eine Idee gekommen ist. Künftig werde ich die Leserbriefseiten wohl nur noch nackt beantworten. Vielleicht werde ich dann auch berühmt.

Code?

Hey du,
sag ma code pls.

Heike

Ma code pls. Was immer das zu bedeuten hat und in welcher Sprache das auch sein mag. Ja, das waren noch Zeiten, als die Kinder Deutsch gesprochen haben. Als man noch wusste, was bei einer E-Mail die seltsame Zeile „Betreff" bedeutet, und man sie auch ausfüllte. Stattdessen begnügt man sich mit minimalistischer Sprache und höfliche Floskeln bremsen eh nur. Auf was hingegen Wert gelegt wird, ist, einen Freemailer zu verwenden, der möglichst aufdringliche Werbung mitliefert und quietschbunte Hintergründe sowie wahnsinnig lustige und sehr originelle Animationen ermöglicht, über die sich bestimmt jeder Empfänger freuen wird. Statt mir mitzuteilen, um welchen Code es eigentlich geht, und vor allem, warum ich den rausrücken sollte, grinst mir ein winkendes Mondgesicht in Technicolor entgegen. Und was hilft es Heike, wenn ich den Code sage? Stundenlang am Handy quasseln, SMS noch und nöcher verschicken, aber für die gute, alte E-Mail nicht mehr genug Buchstaben zur Verfügung haben …

Reimer

„Kannst du den Schädel mal umdrehen?"

Ganz viele Schatten, schwarze Kleidung, vom Gesicht fast nichts zu sehen. Es erschwert mir die Entscheidung, kannst du den Schädel mal umdrehen? Doch seh ich Bücher, Kerzenschein auf des Werks morbider Ruh. Sollt' dieser Mann belesen sein? Mein Gott, Rossi! Bist das DU!

Grüße ans ganze Team:
Andreas Schmidt

Kam zwar ein wenig spät an und bezog sich auf die vorletzte Ausgabe, aber ich konnte es mir einfach nicht verkneifen, dieses Gedicht abzudrucken. Es gibt sie zum Glück noch: Leser, die der Sprache insoweit mächtig sind, dass sie sogar reimen. Vielen Dank. Welch wohltuender Kontrast zu Heikes E-Mail.

Alte Scheibe

„Ich wäre Ihnen da sehr dankbar."

Sehr geehrter Herr Rosshirt,
bitte fügen Sie in Ihrer nächsten Spiele-DVD das Spiel **Gothic 2** ein. Ich wäre Ihnen da sehr dankbar.

Alex

Sehr schmeichelhaft, dass Sie denken, ich würde die DVD komplett selbst erstellen. Alles, was ich dazu beitrage, ist mein kümmerliches Filmchen. Für den eigentlichen Inhalt ist ein ganzes Team aus Redakteuren verantwortlich. Und das macht seinen Job sogar so gut, dass es auf die Idee mit **Gothic 2** schon in der Ausgabe 07/07 gekommen ist!

007™

HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH!
Sie haben einen der Goldeneye-Schurken aus unserem Gewinnspiel gefunden. Mehr Infos auf Seite 12!



WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehören Sie auch dazu?



Vormonat: Wie zu erwarten war, haben unseren Chef vom Dienst in der letzten Ausgabe sehr viele erkannt und per Los geht der Preis an Jan Kretzler.

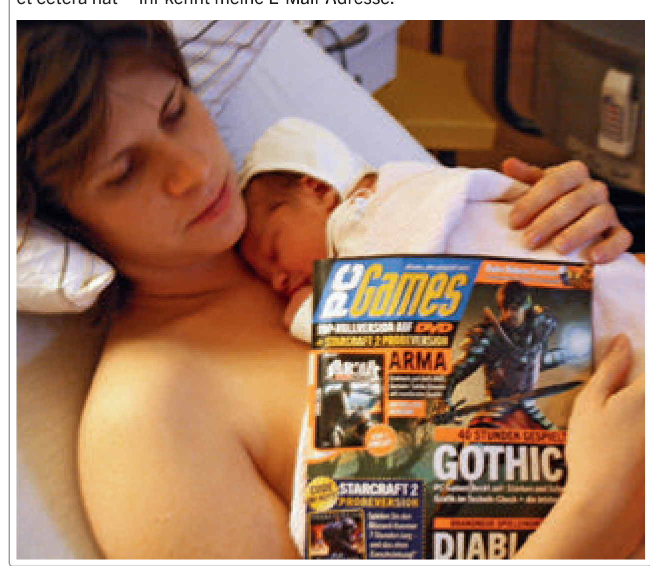


Wenn Sie die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnen, sind Sie vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

LESER DES MONATS

Tobias präsentiert voller Stolz seinen frisch geborenen Sohn nebst druckfrischer PC Games. Leser-Blatt-Bindung ab dem Kreißsaal, sozusagen.

Wer auch ein abgefahrenes Foto oder einen Screenshot aus einem Spiel et cetera hat – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.



Hippe?



Fresse Du Hippe!

*k*******a@web.de*

Eigentlich mag ich es, wenn man kurz und präzise sein Anliegen formuliert. Allerdings sollte man sich nicht so kurz fassen, dass der Leser über den Sinn und Zweck der E-Mail im Unklaren gelassen wird. Somit kann ich nur raten, was Sie mir mitteilen wollten, und das ist trotz der lediglich drei Worte eine ganze Menge! Zum einen wollen Sie verdeutlichen, dass eine Erziehung nicht zu den Ereignissen gehörte, die in Ihrer Kindheit stattfanden. Vermutlich gehörte eine Schulbildung auch nicht dazu, aber das ist nur geraten. Nicht geraten ist, dass Sie sich nicht die Mühe machen, eine Rechtschreibkorrektur zu benutzen, die bei dem Begriff „Hippe“ Gift und Galle gespuckt hätte. Ich kann nur vermuten, dass der Hippe eigentlich ein Hippie werden sollte, womit wir schon beim nächsten Punkt wären. Sie benutzen Begriffe, deren Bedeutung Sie nicht wirklich kennen. Wenn ich mit irgendetwas garantiert keine Ähnlichkeit habe, dann mit einem Hippie. Gesehen haben Sie mich auch noch nicht, denn dann würden Ihnen passendere Beschimpfungen einfallen. In Bayern gibt es sogar ein Wort für Sie, also für Leute, die andere Menschen grundlos und blind beleidigen. Man nennt sie „Wadlbeißer“. Somit haben wir doch schon eine ganze Menge über Sie herausgefunden, oder nicht? Aber die Krönung hebe ich mir natürlich für den Schluss auf! Jemand, der so eine E-Mail mit einer nachvollziehbaren Adresse verschickt, die der Einfachheit halber auch noch den richtigen Namen als Bestandteil hat, ist auf jeden Fall auch noch unsäglich dämlich.

Windows

Guten Tag,

mittlerweile habe ich den dritten Windows-PC in meinem Leben. Jedoch scheint alle PC-Generationen ein Mysterium zu verbinden. Zu Beginn fahren alle PCs enorm schnell hoch, alle Programme werden sofort geöffnet und jedes Kontextmenü wird unverzüglich geöffnet. Nach einiger Zeit werden all diese Aktionen jedoch immer langsamer ausgeführt, bis sie schließlich eine halbe Ewigkeit brauchen. Viele PC-Zeitschriften, die ich gelesen habe, haben sich bereits mit diesem Problem auseinandergesetzt und darüber berichtet. Alle geben an, dass dies völlig normal sei und man den PC durch regelmäßige Wartung wieder beschleunigen könne. So empfehlen sämtliche Zeitungen, den Autostart zu leeren, die Festplatten zu defragmentieren, den PC auf Vieren, Spyware und Adware zu durchsuchen, die Treiber der Geräte zu aktualisieren und nicht mehr benötigte Daten zu löschen. Auf allen drei PCs, die ich bis jetzt besessen habe, habe ich diese Wartungsarbeiten regelmäßig durchgeführt. Allerdings zeigten sie auf keinem der PCs spürbare Erfolge. Nun frage ich mich langsam, woran das liegen könnte. Noch mehr interessiere ich mich allerdings dafür, wie man den PC tatsächlich wieder genauso schnell wie kurz nach dem Kauf machen kann. Ich würde mich sehr freuen, wenn Sie mir beim Lösen dieses Mysteriums behilflich seien könnten.

Mit freundlichen Grüßen

Patrick

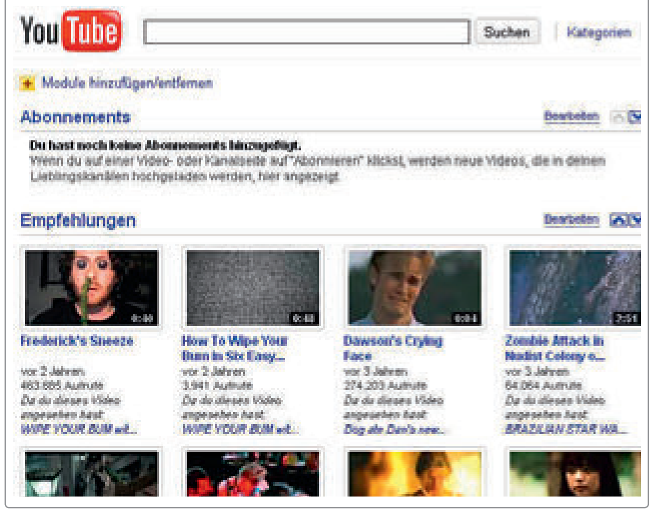
Ob Sie den PC auf allen Vieren oder im Sitzen nach Spyware untersuchen, macht keinen Unterschied, da bin ich mir ganz sicher. Diese demütige Haltung ist auch gänzlich unangebracht. Wirklich helfen kann ich Ihnen bei diesem Problem leider trotzdem nicht. Seien wir doch ehrlich: Wenn ich eine Methode gefunden hätte, die es ermöglicht, dass ein PC auch nach langer Benutzung noch so schnell wie am Anfang ist, würde ich nicht hier sitzen und Leserbriefe beantworten müssen. Ich persönlich habe für mich allerdings eine Lösung gefunden! Ich habe einen PC zum Arbeiten, auf dem nix, gar nix weiter installiert wird, und einen zweiten PC zum Surfen und Spielen, der inzwischen aber deutlich an Geschwindigkeit eingebüßt hat und bisweilen auch merkwürdige Dinge macht.

ROSSIS LEXIKON

Rossipedia, das Lexikon der erklärungsbedürftigen Begriffe

(Y) Youtube

Youtube ist ein Videoportal, auf dem man kostenlos Videos ansehen und auch hochladen kann. Obwohl erst vor fünf Jahren gegründet, wächst das Portal täglich um ca. 65.000 neue Videos. Selbst Fernsehsendungen stellt man schon aus Youtube zusammen. Eine Vielzahl dieser Videos wurden von den Nutzern selbst aufgenommen. Wenn man sich früher zum Affen machen wollte, musste man die Wohnung verlassen und erreichte nur wenige Leute. Heutzutage genügt eine Internetanbindung, um sich via Youtube vor Millionen von Menschen zu blamieren. Natürlich ist auch alles echt und Fakes kommen niemals vor. Dank Google TV wird Youtube auch bald auf dem Fernsehgerät zur Verfügung stehen, Ob dadurch das Niveau angehoben wird, ist jedoch fraglich.



ROSSI SHOPPT

Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.

Sensible Finger

Dass man sein iPad, iPhone und anderes Touchgescreene nicht mit Fäustlingen bedienen kann, liegt auf der Hand. Auch die meisten Fingerhandschuhe erweisen sich hierbei als höchst störend. Die Firma Agloves hat das Problem erkannt und verkauft Handschuhe, die speziell dafür entworfen wurden, optimal mit jeder Art von Touchscreen zusammenzuarbeiten. Darauf habe ich lange gewartet. Jetzt fehlen nur noch der Hut zum Touchscreen und spezielle Schuhe für Tablet-PC-User. Im Ernst – den lästigen Fingerabdrücken kommt man unkomplizierter und vor allem preiswerter bei. Und wenn ich mich extra dafür umziehen muss, verliert jedes mobile Gerät seine Daseinsberechtigung, zumal ich auch höchst selten bei Minustemperaturen etwas auf meinem Pad tippen möchte, welches übrigens leider immer noch nicht unter Wasser optimal bedienbar ist!

http://www.agloves.com





Vor 10 Jahren

Dezember 2000

Von: Alexander Bohnsack

Über diese Spiele haben wir vor zehn Jahren berichtet.

THEMA

Spielverderber

Wer während einer Online-Partie in einem Ego-Shooter an einem strategisch günstigen Ort verharrt und aus der Distanz andere Spieler ausschaltet, wurde und wird auch heute noch als Camper beschimpft. Passionierte Shooter-Spieler beklagten sich seinerzeit mit dem Aufkommen der ersten Mehrspieler-Shooter darüber, dass Camper auf unfaire Weise Punkte sammelten. Wer an einem Respawn-Punkt wartete, um Spieler, die just einer Partie beigetreten waren, auszuschalten, hatte keine Courage und ließ seinem Gegner keine Chance, sich zu verteidigen. Im klassischen Westernduell galt es ja auch als feige, jemandem in den Rücken zu schießen – so der Tenor der meisten Shooter-Spieler. Die verpönte Taktik scheint nicht aus der Mode gekommen zu sein, denn das Thema erhitzt heute noch die Gemüter der Shooter-Fans.

TEST DES MONATS

Half-Life: Gunman Chronicles

Abwechslungsreiche Levels, fordernde Gegner und innovative Wummen, verpackt in einer guten Story, präsentierten die Entwickler von Rewolf Software mit **Half-Life: Gunman Chronicles**.

Neben Klassikern wie dem Raketenwerfer, dem Maschinengewehr und Handgranaten wartete das ursprünglich als Fan-Projekt entwickelte Spiel mit der modifizierbaren ChemGun auf, die besonders gegen Aliens ihre Stärken ausspielte, da diese im Spiel sehr empfindlich auf hochkonzentrierte Laugen- oder Säuregeschosse reagierten. Die vielfältigen Waffenoptionen und die sich daraus ergebenden taktischen Möglichkeiten trugen gehörig zum Spielspaß bei. Dass Sie die geballte Waffenpower auch bitter nötig hatten, wurde im Verlauf der Story klar, in der der frühere Vorgesetzte Ihrer Spezialeinheit namens Gunmen und seine Schergen noch ein Hühnchen mit Ihnen rupfen wollten. Seiner Ansicht nach hatten Sie Ihre Ex-Kollegen während einer Mission auf einem fremden Planeten im Stich gelassen. Deshalb verbündete sich der General mit Aliens, züchtete furchterregende Kreaturen und hetzte Ihnen diese in Massen auf den Hals.

Die Handlung entwickelte sich für einen Ego-Shooter überdurchschnittlich gut und hielt im Spielverlauf viele Überraschungen parat. Weitere Stärken offenbarte der 3D-Shooter schon nach kurzer Spielzeit: ein abwechslungsreiches Leveldesign sowie eine gut durchdachte Mixtur aus Ballerei und Knobelei. ❑



ÜBERMÄCHTIG | Kampfroboter erwiesen sich – auch wenn man mit voll ausgebauten Waffen auf sie losging – als hart zu knackende Nüsse.



IMPONIERGEHABE | Selbst unter heftigem Beschuss verzichteten Gegner nicht auf Eindruck schindende Posen.

DIE TOP-5-TESTS

Sportskanonen und Kampfflieger geben den Ton an

1 NHL 2001



Entwickler: EA Sports | **Wertung:** 90%

Grafisch setzte die Eishockey-Simulation neue Maßstäbe. Die optischen und spielerischen Verbesserungen forderten allerdings auch ihren Tribut. Das Spiel gierte seinerzeit nach extrem leistungsfähiger und deshalb teurer Hardware.

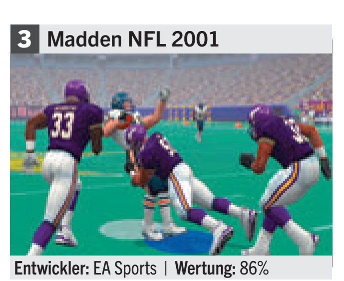
2 Superbike 2001



Entwickler: EA Sports | **Wertung:** 87%

Die Fortsetzung der anspruchsvollen Motorradsimulationsserie wartete neben einer grandiosen Grafik mit einer Fülle an kleinen Neuerungen auf, die in der Summe **Superbike 2001** den Platz auf dem Genrethron bescherten.

3 Madden NFL 2001



Entwickler: EA Sports | **Wertung:** 86%

Madden NFL 2001 begeisterte durch eine Vielfalt an offensiven und defensiven Spielzügen sowie mit dutzenden Statistiken zu den absolvierten Partien. Einsteiger wurden allerdings von der Komplexität überfordert.

4 Combat Flight Simulator 2

Entwickler: Microsoft | **Wertung:** 86%

Lange Kampagnen und eine Top-Grafik sorgten für hohe Langzeitmotivation. Mit nur sieben Flugzeugen fiel der Hangar der militärischen Simulation jedoch ziemlich mickrig aus.

5 Kicker Fußballmanager 2

Entwickler: Heart-Line | **Wertung:** 85%

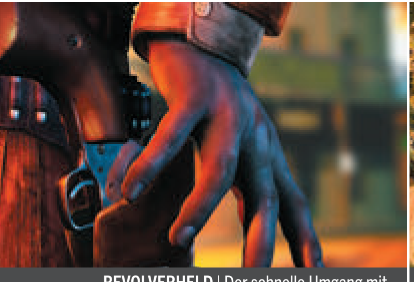
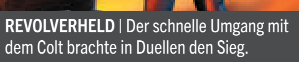
Mit schöneren Spielszenen und vereinfachten Menüs setzte der **Kicker Fußballmanager 2** zum Sturm auf die Tabellenspitze an und scheiterte nur knapp am Rivalen **Anstoss 3**.

DESPERADOS

Wilder Westen inklusive: High Noon im Commandos-Stil

Commandos – **Desperados**. Die Namen klangen ähnlich und auf den ersten Blick waren es die beiden Strategiespiele auch. Der große Unterschied: In **Desperados** schlichen, duellierten und taktierten Sie sich durch den Wilden Westen und nicht durch den Zweiten Weltkrieg.

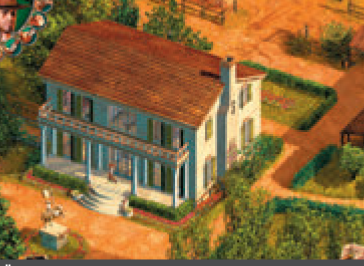
Imposante 25 Kapitel umfasste das Epos rund um den Revolverhelden John Cooper und sparte nicht mit großartigen Kulissen, die man aus Western-Klassikern wie **Spiel mir das Lied vom Tod** kannte: Atemberaubende Canyons, Schaufelraddampfer, pokernde Schlitzohren, verschlafene Städtchen und Goldminen, angereichert mit bleihaltiger Luft. Mit einer fünfköpfigen Crew – der Pokerspielerin Kate, dem Sprengstoffexperten Sam, dem Doc, dem Mexikaner Sanchez und der Chinesin Mia – jagten Sie den Schurken El Diablo quer durch die Vereinigten Staaten. Spielerisch und grafisch überzeugte **Desperados**: Trotz niedriger Hardware-Voraussetzungen (233 MHz, 64 MByte Hauptspeicher) waren Auflösungen bis 1.024x768 vorgesehen. Den deutlich verbesserten Nachfolger finden Sie als Vollversion auf unserer Heft DVD. ❑

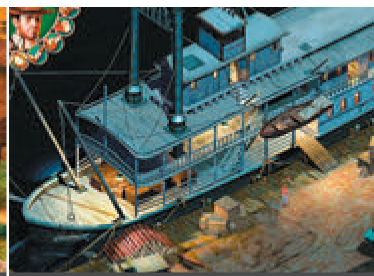
REVOLVERHELD | Der schnelle Umgang mit dem Colt brachte in Duellen den Sieg.



ÜBERSICHT | Siedlungen bieten Platz für taktische Winkelzüge, um das sechsköpfige Team ans Ziel zu bringen.



SÜDSTAATENFLAIR | Die Jagd nach den Banditen führte Sie auf Plantagen im Südwesten der USA.



OLD MAN RIVER | Auf diesen Raddampfer mussten Sie unentdeckt gelangen.

3DFX

Das letzte Gefecht

Das Jahr 2000 war für den renommierten Grafikchip-Hersteller 3dfx kein gutes: Einige Entwickler waren zu Nvidia abgewandert, im Internet mehrten sich die Gerüchte über eine Übernahme der Firma und die Krone für die schnellsten Grafikchips musste 3dfx an Nvidia abgeben. Der Grund: Die Entwicklung des Hoffnungsträgers in Form des VSA-100-Grafikchips hatte sich erheblich verzögert.

Das neue Topmodell der Grafikschmiede sollte den verlorenen Boden wieder gutmachen. Gleich vier VSA-100-Chips kamen auf der Voodoo 5 6000 zum Einsatz. Dank dieser zeigte eine Vorabversion der V 5 6000 bei vierfachem Anti-Aliasing selbst in detail- und actionreichen Spielen wie **Heavy Metal F.A.K.K.2** keine spür- und sichtbaren Tempoeinbußen.

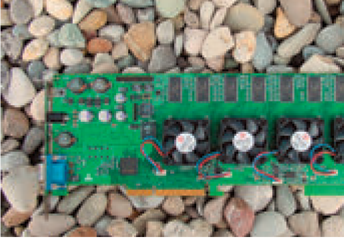


EINE RUNDE SACHE | Dank ausgefeilter Kantenglättungsfunktionen sah **Mercedes-Benz Truck Racing** seinerzeit sehr realistisch aus.



LEUCHTMITTEL | Die Voodoo 5 6000 hatte mit der fordernden Grafik-Engine von Giants keinerlei Probleme.

Ohne Kantenglättung brachten Spiele in 32-Bit-Farbtiefe bei einer Auflösung von 1.280x1.024 Bildpunkten die Karte nicht einmal ansatzweise ans Limit. In **Q3**-basierten Spielen sank die Bildrate nicht unter 60 Bilder pro Sekunde. Leider erreichte dieses Leistungsmonster die Läden nie, denn wenige Monate später wurde 3dfx tatsächlich verkauft – an den Konkurrenten Nvidia. ❑



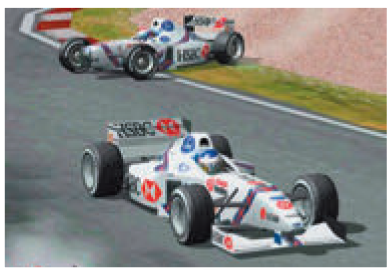
QUARTETT | Gleich vier Grafikchips hatten die Entwickler von 3dfx auf die Platine der Voodoo 5 6000 gepflanzt.

FEEDBACK

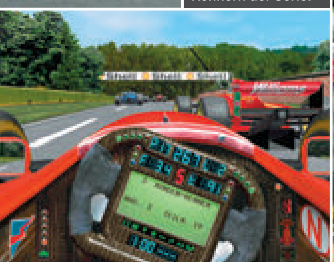
Grand Prix 3

Schon an den ersten drei Verkaufstagen gingen gleich 40.000 Exemplare von **Grand Prix 3** über den Ladentisch. Schnell war die Hunderttausender-Hürde genommen. Wir wollten von unseren Lesern wissen, was sie von der Rennsimulation hielten.

Wer sich mit Michael Schumacher und Co. messen wollte, machte das meist im kompletten Weltmeisterschaftsprogramm (60 %). Dagegen nutzten nur wenige Fans den Mehrspielermodus (13 %). Am liebsten zogen unsere Leser in Monaco (23 %) ihre Kreise, dicht gefolgt vom Hockenheimring (21 %), während sich für die übrigen Strecken kaum jemand begeisterte. Die meisten Spieler stimmten die Wagen-Setups für die Strecken selbst ab. Nur 15 % der Fans besorgten sich Einstellungen aus dem Internet. Die Hälfte der Spieler empfand das dynamische Wetter als wichtigste Verbesserung seit **Grand Prix 2**, 34 % hielten die aufpolierte Grafik für das Highlight des Titels. ❑



EINE FRAGE DES SETUPS | Dank diverser Fahrhilfen und des damit einstellbaren Schwierigkeitsgrades machte **Grand Prix 3** Anfängern ebenso viel Spaß wie eingefleischten Kennern der Serie.




MEISTERWERKE

Commandos

Von: Christian Schlütter

Sechs Männer gegen ganz Nazi-Deutschland: Commandos brachte Taktik pur!





COMMANDOS (1998) | Die einzelnen Missionsziele waren abwechslungsreich und fordernd. Im hohen Norden soll unser kleines Trüppchen zum Beispiel einen Staudamm sprengen. Mission erfüllt!

Aus Spanien kommen leckere Speisen, tierquälerische Freizeitbeschäftigungen und hübsche Mädchen. Und gute Taktikspiele. Glauben Sie nicht? Ist aber so. Denn hinter unserem diesmonatigen Meisterwerk **Commandos** (PCG 07/1998: 91 Punkte) steckt der spanische Entwickler Pyro Studios.

In Commandos befehligen Sie eine Gruppe von Spezialisten durch die Wirren des Zweiten Weltkriegs. Jeder Ihrer Mannen hat einzigartige Fähigkeiten. So kann der Pionier zum Beispiel Sprengstoffe einsetzen und Gegner mit Bärenfallen ausschalten, der Marine Boote steuern und ungesehen durch Flüsse tauchen und der Spion dank gemopster Wehrmachtsuniform feindliche Soldaten ablenken.

Da Sie immer hinter der Front mitten in der Basis der Nazis agieren, sind Sie stets zahlenmäßig unterlegen und müssen Ihre Jungs geschickt einsetzen, um die gestellten Aufgaben zu erfüllen.

Die Missionen an sich sind sehr abwechslungsreich, obwohl es meistens letztlich darum geht, etwas in die Luft zu sprengen – mal einen Staudamm, mal eine Radarschüssel, mal ein Eisenbahngeschütz. Knifflig und variantenreich ist eher der Weg zum Ziel.

Um das stromproduzierende Wasserreservoir zum Bersten zu bringen, müssen Sie zum Beispiel zunächst einige Wachen überwältigen und eine Uniform für Ihren Spion stibitzen, der dann in die gegnerische Basis eindringt und den Strom für den Zaun abschaltet, der das Gelände umgibt. Der Pionier schneidet anschließend ein Loch in das stählerne Gitternetz und stiehlt aus dem Vorratslager Sprengstoff, während der Spion die Wachen ablenkt. Mit dem erbeuteten TNT wird dann der Damm in die Luft gejagt und das Team entschwindet per Lastkraftwagen.

Auf diese Weise laufen alle Missionen mehrstufig und taktisch anspruchsvoll ab. Der Schwierigkeitsgrad ist dabei ungewöhnlich hoch. Oft müssen Sie einen Spielstand zehn Mal und öfter neu laden. Trotzdem kommt selten Frust auf. **Commandos** schafft es, den Perfektionisten in Ihnen zu wecken. Stets sind Sie bestrebt, den bestmöglichen Weg durch eine Mission zu finden.

Zwischen den Missionen bekommen Sie nicht nur detaillierte Auftragsbeschreibungen. Man sagt Ihnen auch, warum Ihre Mission wichtig für die Kriegsanstrengungen der Alliierten ist. So haben Sie immer das Gefühl, als Geheimagenten-Team eine besonders wichtige Speerspitze gegen das Deutsche Reich zu sein. Zusätzlich zu seiner taktischen Tiefe machte die Benutzeroberfläche **Commandos** zu etwas Besonderem. In der rechten unteren Ecke des Bildschirms sahen Sie stets den Rucksack des ausgewählten Soldaten samt allen mitgeführten Waffen und Utensilien. Klickten Sie auf einen Gegenstand, so verwandelte sich der Cursor entsprechend, sodass Sie jederzeit wussten, welche Aktion Ihr Recke beim nächsten Klick ausführen würde. Die Sprachausgabe und die liebevoll gestalteten Karten konnten 1998 ebenfalls überzeugen.

Der große Erfolg von **Commandos** ermöglichte es dem Pyro-Team, eine ganze Serie um das Spezialagenten-Team zu kreiern. 1999 folgte die Erweiterung **Im Auftrag der Ehre** und 2001 der offizielle Nachfolger **Commandos 2: Men of Courage** (PCG 10/2001: 90). In der Fortsetzung gab es zusätzlich zu den sechs Charakteren des Origi-



COMMANDOS (1998) | Per Sprengladung jagt unser Pionier einen vorbeifahrenden Panzerwagen in die Luft.

COMMANDOS (1998) | Ein paar Granaten über die Mauer geworfen und schon ist im schwer befestigten feindlichen Lager die Hölle los.



SCHNEETREIBEN | Commandos 3: Destination Berlin setzte 2003 auf hübsch gestaltete Umgebungen und Wettereffekte.


UNGEWOHNT | Commandos: Strike Force kam 2006 in Ego-Shooter-Manier daher.

LUFTIGE HÖHE | Auf einem Berggipfel sprengen wir in Teil 1 die Radarschüssel.

nals einen Dieb, die russische Spionin Natasha und den Hund Whiskey. Außerdem war es erstmals möglich, das Schlachtfeld aus vier verschiedenen Blickwinkeln zu sehen. Der erste Teil hatte die Missionen stets in starrer Iso-Perspektive gezeigt, weshalb einige Stellen schlecht einsehbar gewesen waren. Dieses Problem hatte mit **Commandos 2** ein Ende. 2003 folgte das grafisch opulentere **Commandos 3: Destination Berlin** (PCG 11/2003: 83), das Wettereffekte ins Spiel einfügte und endlich auch eine frei dreh- und zoombare Grafik mitbrachte. Im Jahre 2006 wagten die Pyro Studios mit **Commandos: Strike Force** (PCG 04/2006: 84) einen Ausflug in die Ego-Perspektive. Darin steuerten Sie nur den Green Beret, den Spion und den Scharfschützen und erledigten 13 Missionen in Norwegen, Frankreich und Russland. Taktik trat hier in den Hintergrund. Vielmehr waren schnelle Reaktionen und Geschicklichkeit gefragt. Danach wurde es ruhig um die Serie, auch wenn immer wieder Gerüchte um eine Fortsetzung aufkeimen (siehe Kasten). Uns jedenfalls bleibt **Commandos** als tolles, anspruchsvolles und atmosphärisches Taktik-Echtzeitstrategiespiel in Erinnerung. ❑

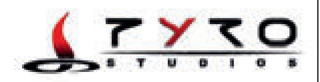
CHRISTIAN ERINNERT SICH:



Als ich für den Meistwerke-Artikel wieder **Commandos** ins Laufwerk legte, bekam ich zunächst Angst. Ich hatte Pyros Spiel als ultraharte Nuss in Erinnerung. Was ich vergessen hatte, war, dass der Einsatz hinter feindlichen Linien so gut designte Missionen und ein so eingängiges Gameplay präsentierte, dass statt Frust Ehrgeiz aufkommt. Genau so muss Strategie aussehen, damit sie zum Meisterwerk wird.


COMMANDOS (1998) | Die Pyro Studios bauten interessante Bestandteile in Missionen ein, etwa dieses Leopold-Geschütz.

KOMMT EIN VIERTER TEIL?



Immer wieder gab es Gerüchte um einen vierten Teil der Serie. Auch in diesem Jahr mehrten sich wieder die Anzeichen für eine Fortsetzung.

Während Pyro noch im Sommer 2009 Meldungen dementierte, das Studio produziere ein neues **Commandos**-Spiel, so gab es in diesem Jahr immer wieder kleine Hinweise auf ein mögliches **Commandos 4**. Im April tauchte im Online-Profil des Ex-Pyro-Mitarbeiters Marcos Domenech der Hinweis auf, er habe von 2008 bis 2009 an einem Projekt namens „C 4" gearbeitet. Kurz darauf stand auch im Profil von Pyro-Game-Designer Jose Ramon Diaz Martin, **Commandos 4** sei eines von mehreren Spielen, an denen er arbeite. Eine offizielle Stellungnahme zu den Gerüchten gibt es vonseiten Pyros allerdings bisher nicht.

DIE ERBEN VON COMMANDOS

Der enorme Erfolg von Commandos rief natürlich Nachahmer auf den Plan. Und die erwiesen sich teilweise als fantasievolle, gut spielbare Kopien.

Wohl am erfolgreichsten hüpfte das deutsche Studio Spellbound Entertainment (ja richtig, die haben gerade **Arcania: Gothic 4** erschaffen) auf den **Commandos**-Zug auf. Mit **Desperados: Wanted Dead or Alive** (2001) übertrugen die Rheinländer das Spezialagenten-Gameplay auf den Wilden Westen. Sie steuerten eine Gruppe von Abenteurern und mussten deren Fähigkeiten bestmöglich einsetzen, um einen Haufen mieser Revolverhelden aus dem Weg zu schaffen. PC Games vergab die Wertung 87. Die Fortsetzung **Desperados 2: Cooper's Revenge** (Wertung: 78) aus dem Jahre 2006 finden Sie übrigens diesen Monat als Vollversion auf unserer DVD. Im Jahre 2007 folgte noch ein Spin-off namens **Helldorado** (PC-Games-Wertung: 74).


Desperados: Wanted Dead or Alive

In die Welt von Gangstern und Mafiabossen versetzte Sie 2003 **Chicago 1930**, ebenfalls aus dem Hause Spellbound Entertainment. Natürlich waren Waffen und Umgebungen komplett anders als in **Commandos** oder **Desperados**. Aber auch das Gameplay verschob sich etwas in die Action-Richtung. Das tat dem Konzept nicht gut. PC Games vergab magere 63 Spielspaßpunkte.


Chicago 1930

Besser weg kam das Strumpfhosen-Abenteuer **Robin Hood: Die Legende von Sherwood**, das Spellbound zwischendurch im Jahre 2002 erschuf. Sie steuern darin den Rächer der Geächteten und seine kleine Rebellenarmee gegen den Sheriff von Nottingham. Taktisches Vorgehen war Trumpf, die Umgebungen waren liebevoll gestaltet und die Atmosphäre überzeugte. PC Games vergab satte 82 Spielspaßpunkte.


Robin Hood: Die Legende von Sherwood

Im nächsten Heft

Test

Call of Duty: Black Ops



Entwickler Treyarch macht Ernst: **Black Ops** soll **Modern Warfare 2** in den Schatten stellen! Unser Test verrät, ob das gelingt.

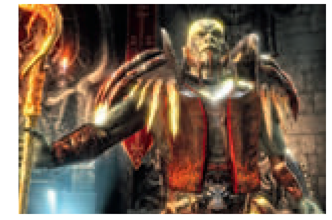
Test

Need for Speed: Hot Pursuit | Raser gegen Cops: EAs ultimative Straßenschlacht.



Test

Two Worlds 2 | Klassisches Rollenspiel mit abwechslungsreichen Quests und großer Spielwelt



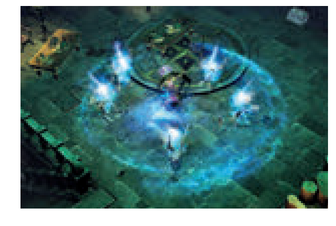
Test

James Bond: Blood Stone | Das neue PC-Abenteuer des Agenten kommt ohne Filmvorlage aus.



Vorschau

Diablo 3 | Wir waren für Sie auf Blizzards Hausmesse und haben das Action-RPG gezockt.



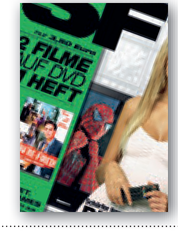
PC Games 12/10 erscheint am 24. November!

Vorab-Infos ab 20. November auf www.pcgames.de

LESEN SIE AUSSERDEM



PC Games Hardware
Tuning für alte Rechner mit Core-2-CPUs. Die nagelneue AMD-6000er-Serie im Test. Hardware-Vorschau 2011.



SFT – Spiele, Filme, Technik
Schon getestet: die neueste Generation der Smartphones. Kompakt-Kameras – die High-End-Neuheiten der Photokina.



Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Vorstand Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Chefredakteurin Petra Fröhlich
Redaktionsleiter (V.i.S.d.P.) Thorsten Küchler, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Stellv. Redaktionsleiter Wolfgang Fischer
Redaktion (Print) Alexander Bohnsack, Robert Horn, Christian Schlütter, Felix Schütz, Sebastian Weber, Stefan Weiß
Mitarbeiter dieser Ausgabe Marco Albert, Marc Brehme, Lars Craemer, Jürgen Krauß, Sascha Lohmüller, Manfred Reichl, Rainer Rosshirt, Patrick Schmid, Christoph Schuster, Sebastian Stange
Trainees Julian Reimert, Daniel Rückleben, Patrick Schmid, Anne Schmiedl, Roland Seese
Redaktion (Videos) Dominik Schmitt, Stefanie Schetter
Redaktionsassistenz Kristina Haake, Yves Nawroth
Redaktion Hardware Daniel Möllendorf, Frank Stöwer
Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Claudia Brose, Birgit Bauer, Esther Marsch, Natalja Schmidt
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Anne-Marie Kandler, Silke Engler, Philipp Heide
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Sebastian Bienert
DVD Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Bernd Boomgarden, Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Michael Schraut, Jasmin Sen

Verlagsleiter Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Jeanette Haag, Christina Seifferth
Produktion Martin Closmann, Jörg Gleichmar
Leiter Neue Medien Justin Stolzenberg

www.pcgames.de
Chefredakteur Online Florian Stangl
Redaktion Sebastian Thöing
Trainees Thomas Mühlebach, The-Khoa Nguyen, Matthias Olschweski
Freie Mitarbeiter Frank Moers, Michael Bonke
Entwicklung Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Markus Wollny
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Anzeigenleiter Gunnar Obermeier, verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift
Anzeigenberatung Print
René Behme Tel. +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Wolfgang Menne Tel. +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Peter Elstner Tel. +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Gregor Hansen Tel. +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de

Anzeigenberatung Online InteractiveMedia CCSP GmbH
T-Online-Allee 1, 64295 Darmstadt
Tel. +49 (6151) / 5002-100
Fax +49 (6151) / 5002-101
Mail info@interactivemedia.net
Anzeigendisposition anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 23 vom 01.01.2010.

AWA ACTA PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt.
Ermittelte Reichweite: 0,95 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 01805-7005801*
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00-20:00 Uhr, Dienstag-Freitag 07:30-20:00 Uhr, Samstag 09:00-14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-1805-8610004
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00-20:00 Uhr, Dienstag-Freitag 07:30-20:00 Uhr, Samstag 09:00-14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games DVD 61,00 EUR, PC Games Extended 63,00 EUR
Österreich: PC Games DVD 68,20 EUR, PC Games Extended 71,00 EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games DVD 73,00 EUR, PC Games Extended 75,00 EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games DVD: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810
PC Games Magazin: ZKZ 62134



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb: DPV Network GmbH, Postfach 570 412, 22773 Hamburg, Internet: www.dpv-network.de
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



Marquard Media
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, N-ZONE, GAMES AND MORE, KIDS ZONE, BUFFED, GAMES AKTUELL, PLAY³, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE.
Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, OLIVIA, HOT.
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, PLAYBOY, CKM, DESIGN ROOM.



RELEASE
09. November 2010
www.TwoWorlds2.com
Two Worlds II
Wem kannst du
VERTRAUEN
in Zeiten des
VERRATS?
Reality pump
Mac
PC
DVD-ROM
SOFTWARE
PS3
PlayStation 3
PlayStation Network
XBOX 360
XBOX LIVE
TopWare INTERACTIVE
Two Worlds, Two Worlds II, Reality Pump and their respective logos are registered trademarks of ZUXXEZ Entertainment AG. TopWare an TopWare Interactive are registered trademarks of TopWare Interactive Inc. "", "PlayStation", "PS3", "PS3", and "" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. All other marks are the property of their respective owners. All rights reserved.